Kappa
magazine
F-COMPO
Files
KamiKaze
Inizia la
strage!
Quando
Goldrake
si chiamava Gattiger
maggio 2000
nr. 95 lire 6.000
KODANSHA
EDIZIONI
STAR
COMICS
KAPPA MAGAZINE - PUBBLICAZIONE MENSILE

KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno IX
NUMERO 95 - MAGGIO 2000

Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92 del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl, via San Felice 13, 40122 Bologna

Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini

Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi

Redazione Kappa Srl:
Monica Carpino, Giovanni Mattioli, Nadia Maremmi, Mario Rivelli, Marco Tamagnini, Serena Varani

Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)

Adattamento Testi:
Andrea Baricordi

Lettering
Alcadia Snc

Adattamento Grafico:
Annalisa Sorano - Alcadia Snc

Grafica e Impaginazione:
Marco Tamagnini

Hanno collaborato a questo numero:
Keiko Ichiguchi, Simona Stanzani, Mieko Sugawara, il Kappa

Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia, Emilia Mastropierro, Sergio Selvi

Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna

Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)

Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)

Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma
Tel. 06/5291419

Per la vostra pubblicità su questo albo:
Edizioni Star Comics Srl - tel. (075) 5918353

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso: qui la dea **Belldandy** lo invita a esprimere un desiderio, ma questo fa sì che i due vengano legati da un vincolo indissolubile. La convivenza si trasforma poco alla volta in amore, turbato però da elementi di disturbo come le sorelle della dea, **Urd** e **Skuld**, oltre a decine di creature divine e demoniache. Attualmente, un misterioso ragazzino venuto dal nulla sta sconvolgendo Belldandy, apparendo in continuazione davanti a lei e dichiarando di averla già conosciuta molto tempo prima. Intanto, il tempo sembra essere impazzito, e mentre Urd e Skuld cercano di porre rimedio, la quarta dea, **Peitho**, si presenta appena in tempo per impedire a Keiichi di restare vittima del piccolo despota – la cui vita è collegata "come un duplex" a quella di Belldandy -, il quale spiega di voler fermare il tempo congelando per sempre il mondo e i suoi abitanti nell'eternità...

EXAXXION - Dopo dieci anni dal primo contatto degli uomini con gli alieni di Riofard, i due popoli convivono sulla Terra, anche se i fardiani non svelano ai terrestri i segreti della loro tecnologia antigravitazionale pur permettendo loro di farne uso. **Hosuke Kano**, scienziato radiato dall'albo, è convinto che i fardiani progettino la conquista della Terra, e prepara alcune contromisure che hanno come soggetto il nipote **Hoichi "Ganchan" Kano** e la sensuale androide **Isaka Minagata**. Durante il decimo anniversario del Primo Contatto, il Ministro degli Esteri fardiano dichiara la Terra colonia di Riofard, mentre la milizia aliena mette in ginocchio le forze dell'ONU e previene insurrezioni in una politica da legge marziale. Il vecchio Hosuke convince il nipote a pilotare il gigantesco robot **Exaxxion** per contrastare le mosse del generale **Sheska**, e così gli alieni scoprono di potere ben poco contro l'Exaxxion – una potentissima macchina da guerra fardiana dispersa nell'antichità - e progettano di rientrarne in possesso. Per questo motivo, **Akane Hino** (compagna di classe di Hoichi) e la madre del ragazzo vengono imprigionate e interrogate, ma la donna riesce a mettere in atto un piano di fuga, camuffando se stessa e la ragazzina da donne fardiane. Hoichi corre a recuperarle a bordo del robot, ma Akane porta a sua insaputa nella cabina di pilotaggio una microspia aliena che si inserisce nel sistema di controllo dell'Exaxxion come un virus. Hoichi e sua madre vengono costretti ad andarsene, mentre Isaka si occupa di contrastare l'invasione lasciando una parte di sé all'interno del robot insieme alla spaventatissima Akane...

NARUTARU

Durante le vacanze estive, la frenetica **Shiina** rischia di annegare, ma viene salvata da un buffo essere a forma di stella: la ragazzina decide di portarlo con sé in città, battezzandolo **Hoshimaru**. Sulla via del ritorno, Shiina incontra in aereo due giovani ed enigmatici compagni di viaggio che dimostrano di sapere qualcosa riguardo a Hoshimaru, e che spariscono inspiegabilmente dalla circolazione durante l'attacco di una misteriosa creatura volante. L'aereo rischia di precipitare, e Shiina riesce a mettere in salvo se stessa e i piloti solo grazie ai poteri di Hoshimaru, al suo spirito d'iniziativa e all'aiuto di una misteriosa ragazza a bordo di un assurdo velivolo. Rientrata a casa, Shiina fa amicizia con **Akira Sakura**, una ragazzina terrorizzata dal mondo che la circonda e che possiede una creatura simile a Hoshimaru a cui è collegata mentalmente. Le due decidono di andare a indagare sui misteriosi incidenti che coinvolgono la compagnia aerea del padre, ma vengono aggredite da un ragazzino in possesso di un terzo essere simile ai loro ma più grande che propone ad Akira di affiancarlo nel folle progetto di modificare il mondo a suo piacimento. Hoshimaru si sbarazza dell'inquietante giovane, ma la mente di Akira inizia a vacillare...

KAMIKAZE

Misao Mikogami, una ragazzina orfana appena adottata da nuovi genitori, è in grado di vedere nello schermo creato dalle gocce di pioggia che cadono immagini terrificanti riguardanti il proprio futuro. Un brutto giorno l'incubo prende forma davanti ai suoi occhi: la sua compagna di scuola **Sakurai** (che però gli altri chiamano **Aiguma**), due strani uomini e il bellissimo **Kaenguma** fanno irruzione a casa sua con cattive intenzioni. Questo perché lei è la **Dama dell'Acqua**, discendente dei Cinque Grandi di Kunitsu della stirpe dei **Matsurowanu Kegainotami**, i Ribelli Non Illuminati. Ma a qualcuno sta a cuore la situazione della terrorizzata giovane, perché fa la sua comparsa il glaciale **Kamuro Ishigami**, della sua stessa stirpe, a proteggerla dagli aggressori con poteri apparentemente imbattibili. E mentre Misao cerca di farsi spiegare la storia da Kamuro, Sakurai/Aiguma deve vedersela con un sentimento contrastante: ubbidire agli ordini, o proteggere la fragile compagna di classe?

...E NON E' FINITA QUI!

Ormai lo sapevate da tempo... Il prossimo mese, anche senza "plus", avrete una gradita sorpresa: il ritorno del grande **Masamune Shirow** con il preview illustrato di **Manmachine Interface**, con tanto di spiegazioni (e scuse) sui motivi del ritardo del secondo attesissimo capitolo di **Ghost in the Shell**: dodici pagine di clamorosa computer grafica shirowiana a colori allo stesso prezzo di sempre! Non c'è limite al meglio!

Copyright:

© Kodansha Ltd. 1999 - All rights reserved. Portions are reproduced by permission of Kodansha Ltd. - © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. in respect of materials in the Italian language. Italian version published by Edizioni Star Comics Srl. under licence from Kodansha Ltd.

Aa! Megamisama © Kosuke Fujishima 2000. All rights reserved. First published in Japan in 1998 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2000. All rights reserved.

Exaxxion © Kenichi Sonoda 2000. All rights reserved. First published in Japan in 2000 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2000. All rights reserved.

Fushigi Fushigi © Hiroshi Yamazaki 2000. All rights reserved. First published in Japan in 1993 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2000. All rights reserved.

Narutaru © Mohiro Kitoh 2000. All rights reserved. First published in Japan in 1999 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2000. All rights reserved.

KamiKaze © Satoshi Shiki 2000. All rights reserved. First published in Japan in 1998 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2000. All rights reserved.

Original artworks reversed for Edizioni Star Comics Edition.

London Sushi © Otto Gabos/Kappa Edizioni 2000. All rights reserved.

sommario

In copertina:
KAMIKAZE © Satoshi Shiki/Kodansha

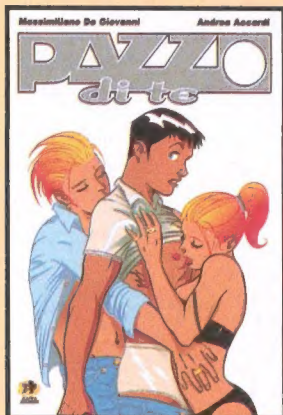
FAMILY COMPO © Tsukasa Hojo/Shueisha
UFO ROBOT GRENDIZER © Dynamic Pro./TOEI
GENMA TAISEN © 1983 Kadokawa Shoten
ORPHEN © Yoshinobu Akita/Yuya Kusaka/Kadokawa Shoten/TBS

Qui a fianco:
MONONOKE HIME © Studio Ghibli

FIORELLINI, CUORICINI E BACINI (by KAPPA BOYS) - T.V.U.M.D.B.

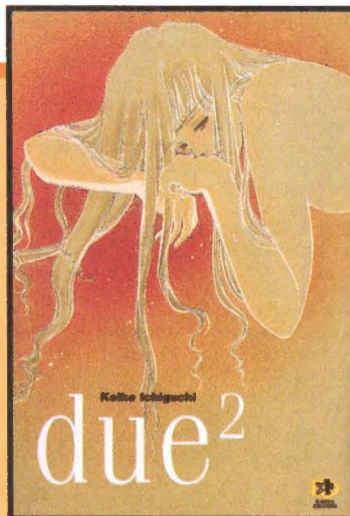
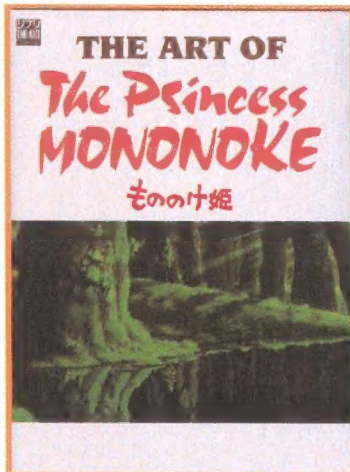
Avremmo voluto dedicare questo editoriale al bambino gettatosi qualche settimana fa dal terrazzo di casa, spentosi dopo pochi giorni all'ospedale. Avremmo poi voluto condannare i giornalisti e i quotidiani che hanno speculato senza ritegno sul fatto, demonizzando ancora una volta anime e videogiochi (due attacchi in una sola volta, visto che **Pokemon** è nato per il Gameboy e trionfa oggi sul piccolo e grande schermo). Ultimamente, però, i nostri editoriali hanno fatto parecchio discutere. Troppo. E non vorremmo rischiare di essere fraintesi anche su una tragedia del genere. Le nostre perplessità sui mercati del fumetto hanno irritato chi le fiere le organizza. Ci scusiamo per la nostra esuberanza, ma non siamo commercianti, e ci piacerebbe (presuntuosamente?) che il fumetto trovasse delle vetrine, magari non pompose come il Festival di Venezia o quello di Cannes, ma che gli conferissero almeno quel po' di dignità che spetta all'arte dell'intrattenimento, colto o popolare che sia. Ma non c'è problema: da oggi in poi terremo la bocca ben cucita, almeno su queste pagine. Polemiche anche sull'assalto incondizionato ai manga, che abbiamo denunciato il mese scorso sulla nostra rivista ammiraglia. Alcuni hanno pensato che ci candidassimo come i dittatori dello Stato Libero di Manganime. Altri pensano che i 22 mensili della Star (23 se consideriamo anche **Hen** della Orion) siano già una dittatura. Ci dispiace molto riscontrare tanta ingenuità fra alcuni dei lettori più nuovi, che non hanno seguito le vicende dall'inizio e - soprattutto - non conoscono i retroscena dell'ambiente. Magari, molte delle persone che si sono sentite offese dall'invadenza dei Kappa "Grande Fratello" Boys sono le stesse che sostengono incondizionatamente altre realtà (che con l'editoria a fumetti non hanno nulla a che spartire) e che detengono il *vero* monopolio dell'informazione e/o dell'intrattenimento. A quanto pare non importa a nessuno se in quell'editoriale abbiamo difeso professionisti dell'animazione come **Dynamic** e **Yamato** o editori piccoli ma seri come **Phoenix** e **Hazard**: tanto, in pochi accetterebbero il fatto che fra noi e altre redazioni (sì, anche quelle 'concorrenti'! Scandalo!) esistono rapporti di amicizia e collaborazione, e che nonostante la rivalità in edicola esiste un vicendevole rispetto poco noto a chi si diverte a ipotizzare complotti, sotterfugi e X-files editoriali. La cosa più triste è vedere come alcuni riescano a travisare le nostre affermazioni anche quando è assolutamente impossibile farlo. E' tutto scritto nero su bianco (o meglio, su verde): basta andare a rileggere l'editoriale del mese scorso. Abbiamo criticato negativamente la mancanza di cavalleria e di professionalità nel mondo dell'editoria a fumetti, ma - non si sa come - molti hanno interpretato questo come un nostro sfogo nei confronti della concorrenza in generale. Sia chiaro: nessuno ci ha fatto niente, e noi non ce l'abbiamo con nessuno. Siamo solo infastiditi dal 'modus operandi' che troppo spesso viene usato da chi ha deciso di investire sui manga *solo* come fenomeno commerciale, creando problemi - lo ribadiamo - a case editrici più piccole che lavorano con grande professionalità e amore per il loro prodotto. Comunque sia, a che pro parlare? Ci rendiamo perfettamente conto che anche *questo* editoriale verrà travisato, interpretato come una lamentela, raccontato a voce ad altri (che non l'hanno letto) e che a loro volta lo criticheranno senza cognizione di causa. Molto spesso, abbiamo dedotto, la malignità è negli occhi di chi legge. Quindi, zitti e mosca.
Di cosa parlare, allora? Del tempo? Molto bene.
Il sole è tornato, la temperatura si è alzata e tra poco ci crogioleremo in riva al mare. Ci saranno naturalmente un sacco di novità da leggere sotto l'ombrellone, ma... lungi da noi la tentazione di consigliarvene qualcuna!
Allora? Ci preferite quando parliamo fuori dai denti o simpatici e spensierati a ogni costo? Potremmo eliminare del tutto anche l'editoriale, dando maggior spazio all'illustrazione introduttiva. Che bello! Una rivista tutta colorata che non dice assolutamente nulla! Si arriverà anche a questo, vedrete, ma piuttosto che renderci responsabili di una cosa del genere, meglio chiudere bottega. Comunque sia, fateci sapere cosa ne pensate: nel frattempo cercheremo di nasconderci dietro l'ultimo banco, quello in fondo alla classe, così da chiacchierare un po' in pace fra di noi, senza farci sentire da nessun 'professore'.

Kappa boys

«Il guaio è che quando si è sobri non si ha voglia di veder nessuno, e quando si è sbronzi nessuno ha voglia di vedere noi.» **Francis Scott Fitzgerald**

De Giovanni e Accardi
PAZZO DI TE
Kappa Ed, 96 pgs, lire 15.000

Pazzo di te è una storia che non specula sulla grande avventura per coinvolgere i lettori, ma che guarda piuttosto al lato più intimo e vulnerabile dei personaggi. Essere gay non fa più scalpore, e non è più sinonimo di trasgressione. E' una scelta naturale e spontanea, e come tale è una variabile nella vita di ognuno di noi, così come in quella dei protagonisti, che sono liberi di vivere (o convivere) con la propria omosessualità. Capitolo centrale di una trilogia iniziata con **Gente di notte**, che proseguirà il prossimo anno con **Cuori in affitto**, **Pazzo di te** segna una tappa importante per Matteo ed Enrico, che finalmente si svelano. L'omosessualità di Enrico viene però dichiarata a Matteo sono ad amicizia fatta, e questo mette i ragazzi in una posizione di stallo: difficile capire dove termina l'affetto e dove nasce invece un sentimento più profondo, impossibile giudicare la morbosità di un rapporto che rimane comunque platonico. I protagonisti non rispondono all'idea di 'personaggio' che solitamente popola i fumetti. Hanno i loro segreti, che non confessano neppure ai lettori. Per conoscerli davvero bisogna fidarsi del proprio istinto, come spesso avviene nella vita di tutti i giorni con le persone in carne e ossa. Il finale è aperto, ma tra le righe si legge la migliore delle chiusure: l'amicizia di Matteo ed Enrico non solo resiste alla tempesta delle confessioni, ma i due ragazzi trovano addirittura la forza di ironizzare sul sesso addormentandosi nudi nello stesso letto.
In attesa che arrivino gli *shonen ai* dal Giappone, una storia tutta italiana che risponde finalmente alle nuove prospettive dell'attrazione, scritta dal Kappa boy Massimiliano De Giovanni e disegnata da Andrea "Lupin III" Accardi. Imperdibile!

BETTERMAN COMPLETE BOOK
Media works, 114 pagine, 2.300 ¥

Keita: un protagonista adolescente e un po' imbranato; Hinoki: una ragazzina sua coetanea alla ricerca della verità sulla scomparsa dei suoi parenti; Lamia: un bel tenebroso capace di trasformarsi in una creatura terrificante; Sakura: una bambina preveggente collegata a un computer da miriadi di cavi e sinapsi; Asami: una scienziata coinvolta nel progetto Betterman. Questi sono i personaggi che si muovono nelle atmosfere cupe e irreali di **Betterman**, una serie televisiva fatta per chi ama i misteri insolubili e per chi vuole sapere se è possibile migliorare l'essere umano. Questo libro contiene informazioni, schizzi preparatori, interviste, schede e riassunti di questo interessantissimo cartone animato. Chi non sa il giapponese sicuramente non potrà servirsi di quest'opera per migliorare la comprensione della storia, ma molte sono le immagini e le illustrazioni. Se non altro possiamo ammirare il notevole character design (molto attraente ma anche poco realistico) di Takahiro Kimura, che è stato anche responsabile, assieme all'intero staff di **Betterman**, del bellissimo *Gaogaigar*. Il libro ripercorre tutta la serie attraverso i luoghi in cui si svolgono le vicende passate e future, presentandoci anche tutti i personaggi e tutte le creature denominate **Betterman**, mentre in appendice troviamo il catalogo dei gadget, dei video e delle colonne sonore. In attesa che qualcuno presenti anche da noi questa serie, questo è un mezzo sicuro per tuffarsi nel misterioso mondo di **Betterman! AP**

THE ART OF PRINCESS MONONOKE
Tokuma Shoten, 224 pagine, ¥ 2.900

Ashitaka è il principe degli Emishi, un giovane valoroso colpito da una maledizione per aver ucciso il dio Tatarigami che minacciava il suo villaggio. La sua missione vale la sua stessa sopravvivenza, il viaggio che dovrà intraprendere sarà lungo e pericoloso, e il ragazzo si troverà suo malgrado in mezzo a una guerra tra uomini e dei, lo scontro che indiretta-

Keiko Ichiguchi
DUE²
Kappa Edizioni, 96 pagine, lire 15.000

Due storie d'amore, due coppie che si cercano, si guardano, si confrontano. Due frammenti di vita che si trovano a convivere in un romanzo a fumetti denso, pieno di voci, di idee e sentimenti fino al limite, che reca in sé le suggestioni di una grande prova d'autore. Malinconica la prima storia, dominata dalla musica di un chitarrista, da una difficile scelta sentimentale, da lacrime calde e silenziose, e da un viaggio senza apparente ritorno. Un triangolo crudele, come crudeli risultano spesso essere gli amori non ricambiati.
Più grottesca la seconda, che vede nascere un amore speciale e improvviso tra due perfetti sconosciuti, travolti dal sospetto di un legame di sangue che li unisce impietoso. Un racconto

mente ha causato la sua stessa maledizione. Anche gli incontri lungo il cammino saranno tanti.
San è agile e combattiva, ed è in guerra con la gente di Tatara che minaccia la foresta dello Shishigami. E' lei la Principessa Mononoke. Da piccola fu data in sacrificio agli dei, che di contro l'adottarono. A svezzarla quasi fosse sua figlia fu per l'esattezza Moro, divinità dall'aspetto di una lupa bianca. Moro odia gli umani, in particolar modo la caparbia Eboshi, al comando di Tatara e in lotta contro San per avere le risorse della foresta dello Shishigami. A capo delle guardie di Tatara troviamo anche Gonza, suddito di Eboshi.
Jiko-Bo ha invece il compito di portare all'imperatore la testa dello Shishigami, in grado di conferire l'immortalità. Dio della vita e della morte, Shishigami ha l'aspetto di un cervo, ma di notte si trasforma nel possente Didarabocchi.
Una schiera di personaggi tanto variegata poteva nascere solo dalla mente di Hayao Miyazaki, regista culto del panorama animato nipponico. **Mononoke Hime** è ambientato in Giappone durante l'era Muromachi, periodo di lotte intestine e grandi cambiamenti, ed è un film che ha varcato i confini giapponesi, trionfando più in Europa che in America, ma creando un vero e proprio caso nazionale in patria, dove ha battuto qualsiasi record di incassi. I 110 minuti di fluida animazione sono raccolti e riassunti in uno spettacolare libro, uscito nel 1997 ma ancora disponibile, che riscopriamo oggi approfittando dell'uscita de **La principessa Mononoke** nelle sale italiane. I fotogrammi del lungometraggio si trovano a confrontarsi con gli acquerelli di Hayao Miyazaki, frammenti di storyboard anticipano le fluide sequenze animate, e passo passo ci viene mostrato il sapiente utilizzo della computer grafica.

di morte e solitudine che affronta il tema della famiglia allargata, che torna ad accarezzare l'idea di un triangolo sentimentale, che si consuma tra scontri brutali, ironicamente sdrammatizzato dall'esuberanza della protagonista che ne stempera i toni.
I racconti vivono uno in funzione dell'altro. Rappresentano le due facce di una passione che non conosce né tempo, né longitudine. Serializzate in Giappone dalla casa editrice Shogakukan sulle pagine della rivista "Bessatsu Shojo Comic", le due storie – intitolate rispettivamente *Sarò come la luce del tramonto* e *La luna alla finestra* – sono qui tradotte per la prima volta al mondo. Keiko Ichiguchi, straordinaria interprete di *America* e *La vista sul cortile*, si riconferma l'autrice dallo stile fresco e diretto che ha conquistato con i suoi *shojo manga* davvero moltissimi lettori.

Per la cronaca, il volume fa parte della collana **Ghibli The Art Series**, da collezionare nella sua totalità, per schierare in libreria capolavori come **Nausicaä**, **Laputa** o **Totoro**. **MDG**

MEAD GUNDAM
Kodansha, 320 pagine, 2800 ¥
Gundam e ancora **Gundam**, la saga fantascientifica più famosa di tutti i tempi ha vissuto momenti di gloria e momenti di decadimento, forse per un'eccessiva ripetitività, o forse perché quasi mai è stato mantenuto lo spirito che caratterizzava la primissima serie, ma nel bene e nel male, si è rivelata un'interminabile saga che ha sempre fatto parlare e sparlare di sé. Con l'ultimissima serie (**Called Turn A Gundam**), forse non si è aggiunto niente alla storia, ma qualcosa di nuovo è avvenuto nella creazione del mecha design del mobile suite protagonista, che è stato affidato per la prima volta nella storia all'americano Syd Mead, divenuto famoso per avere dato vita ai meccanismi e alle ambientazioni di quel capolavoro cinematografico che è *Blade Runner*, per non parlare di altri capolavori come *Alien, Tron, Star Trek the movie*. Questo libro raccoglie tutto il materiale (o quasi) prodotto da Mead a livello di disegni preparatori e schizzi che hanno portato alla realizzazione definitiva dei mobile suit che gli sono stati dati da caratterizzare dallo stesso Tomino (per chi non lo sapesse, è il supremo creatore dell'universo **Gundam**). Oltre alle miriadi di disegni troviamo anche i commenti e i fax che si scambiavano Mead e Tomino come indicazioni e come semplici appunti per arrivare a una caratterizzazione definitiva dei robot. A parte i testi in giapponese (che non sono comunque molti), questo libro è sicuramente utile per capire cosa c'è dietro la realizzazione di un cartone animato, e quanti disegni servano prima che si arrivi alla caratterizzazione definitiva. **AP**

paperView

Luglio è alle porte, e siamo pronti a farlo entrare anche se non ha bussato, perché le novità che ci porta sono tante: fra new entry e graditi ritorni, l'estate sarà ventilatissima! Dopo un paio d'anni d'attesa spasmodica, prende finalmente il via la tanto osannata serie 'sperimentale' delle CLAMP: ebbene sì, **Clover**, con la sua incredibile impaginazione 'grafica' e il suo stile narrativo onirico e poetico, inizia a essere pubblicato sotto la buona stella della Star Comics addirittura mentre il manga originale è ancora in fase di pubblicazione in patria. Per godervelo a cadenza regolare, l'appuntamento è fissato ogni sei mesi su **Storie di Kappa**, la collana 'speciale' che più di ogni altra ha pubblicato le migliori opere dei più grandi autori giapponesi. Sul versante degli shojo manga, invece, fa la sua prima apparizione il richiestissimo **La leggenda dell'Arcobaleno**, ovvero quel 'Niji no Densetsu' che tanto è stato richiesto dai lettori di **Amici**, e che si è piazzato ai migliori posti dello 'Shojo Manga Grand Prix'. In soli sei volumi potremo goderci un'opera inedita della bravissima Chieko Hara, amata dal pubblico italiano anche per la **Storia di Luna** pubblicata più di un decennio fa sulla rivista della Fabbri "Candy Candy". Chi si è sentito orfano di **Patlabor**, invece, tiri un sospiro di sollievo: è giunto il suo turno di godersi le assolate spiagge di **Turn Over**! Il tredicesimo volume della serie appare appena due mesi dopo la – purtroppo – necessaria interruzione su **Shot**, ma grazie a questo può permettersi di continuare ad apparire nelle edicole nostrane senza alcun rischio di essere lasciato in sospeso.
Il mese prossimo, invece, avremo un **Kappa Magazine** ricco di notizie interessanti riguardanti i 'dietro le quinte' de **La Principessa Mononoke**, e prendendo al volo l'occasione fornita dall'uscita italiana dell'ultimo colossal di Hayao Miyazaki vi spiegheremo anche cosa sono in realtà i 'mononoke' e perché i giapponesi ne parlano con timore. Il mese prossimo non ci sarà purtroppo il previsto preview a colori di **Ghost in the Shell 2 – Manmachine Interface**, perché a richiesta di Masamune Shirow la pubblicazione del suddetto è stata spostata a ottobre. In compenso, inizieremo in anticipo a sganasciarci dalle risate con quel pazzoide di **Michael**, il gatto-gattoso creato da Makoto "Porompompin" Kobayashi per spiegarci quali pensieri si annidano dietro i simpatici musetti dei nostri amici felini casalinghi.E inizieremo con un'ipotesi (o 'what if?', come direbbero gli americani): cosa accadrebbe se un gatto potesse diventare grande come un grattacielo e scorrazzare per la città? Tenetevi forte: sta arrivando Gatzilla!

HARMAGEDON
La guerra contro Genma
1983, fantascienza, 135 min., L. 39.900, Dynamic

Le stelle e i pianeti scompaiono uno a uno. Le galassie si spengono, e tra non molto anche la verde Terra sarà avvolta dall'oscura notte dell'entropia. Genma (il Demone dell'Illusione) è un'inarrestabile forza cosmica di distruzione che avanza inesorabile inghiottendo tutto ciò che incontra. Solo un pugno di esper hanno la possibilità di fermarla, ma prima dovranno superare le proprie paure, affrontare i 'famigli' di Genma, e attingere alla forza custodita in fondo ai loro cuori per opporsi all'annullamento definitivo.

Un classico dell'animazione cinematografica anni Ottanta, prima produzione di Haruki Kadokawa, supervisionata da Katsuhiro "Akira" Otomo, tratto da un manga disegnato da Shotaro "Cyborg 009" Ishinomori, e diretto dal ricercatissimo Rin Taro, di cui si fa prima a citare i film e le serie animate che *non* ha diretto piuttosto che il contrario. Un film che, anche solo sulla carta, è dichiaratamente una bomba. Naturalmente ci sono una serie di difetti molto evidenti dovuti all'epoca in cui è stato realizzato: stilisticamente parlando, infatti, il 1983 è infatti considerato l'anno in cui idealmente sono finiti gli anni Settanta e in cui sono iniziati gli Ottanta. E così assistiamo a questo primo tentativo di fantascienza apocalittica di nuovo stampo, che si concentra molto più sull'uomo e i suoi presunti poteri esp che non sulla forza di astronavi, robot e tecnologia. I protagonisti sono tutti molto più 'scuri' dei loro colleghi del decennio precedente, e la minaccia che devono affrontare è di proporzioni cosmiche: niente alieni invasori, quindi, ma una vera e propria forza della natura impossibile da arginare con i mezzi classici. Le animazioni sono di fattura pregiata (sempre ricordandoci che è un cartone animato di diciassette anni fa!) e lasciano intravedere una serie di esperimenti che saranno poi utilizzati negli anni a venire anche nelle più famose serie televisive. Magnifica, per esempio, la sequenza finale con un'idra di pura energia, i cui movimenti sono curati nel dettaglio. Peccato per la colonna sonora, che abbassa di un buon 50% la qualità del film. **AB**

Mettiamola così: se avete bisogno di un buon sonnifero, basta un quarto d'ora di questo film e finite dritti fra le braccia di Morfeo. Con tutto il rispetto per i suoi autori e con tutta la comprensione possibile per gli eventuali incidenti di percorso, una trama di questo tipo non può assolutamente essere *trascinata* per la bellezza di centotrentacinque *eterni* minuti pretendendo di mantenere viva l'attenzione di uno spettatore. C'è da chiedersi come abbiano reagito diciassette anni fa i giapponesi che si recarono al cinema per vederlo. Il danno più grosso, comunque, viene causato dalla colonna sonora. Le musiche non centrano assolutamente nulla con quello che avviene sullo schermo, e la sensazione di apocalisse (che animatori, sceneggiatori e disegnatori dei fondali si sono impegnati a dare con tutte le loro forze), viene soffocata, schiacciata e appiattita da una specie di minuetto elettro-rockettaro che non ha niente a che spartire con la fine del mondo. Per questo bel risultato è stato ingaggiato nientepopodimeno che l'*ammerigano* Keith Emerson del pur celebre trio Emerson, Lake & Palmer. Un consiglio, quindi, a chi volesse decidere di avventurarsi in questa coraggiosa gara di resistenza: guardate il film azzerando l'audio della TV. In questo modo la vostra fantasia riempirà i silenzi di suoni, musiche e dialoghi sicuramente più pertinenti al lavoro svolto dai disegnatori. **K**

Forse non tutti sanno che... Durante la metà degli anni ottanta esplose un piccolo boom riguardante quelli che venivano definiti 'videogiochi al laser'. Le console casalinghe erano ancora a uno stadio primitivo, nonostante il grande proliferare di videogiochi per Amiga, Spectrum e Commodore, per cui le sale giochi e i bar erano ancora il tempio dei videogiocatori 'a gettone'. Accanto ai normali videogiochi apparvero così i primi 'laser-game', che si differenziavano enormemente da quelli classici: il joystick e i pulsanti, in questo caso, non consentivano di muovere a piacimento il personaggio sullo schermo, poiché la situazione e il corso degli eventi era già predefinito. Ciò che scorreva davanti agli occhi, infatti, era un vero e proprio filmato, e il giocatore doveva intuire quale fosse la mossa più logica da compiere, e attuarla con tempestività, in una sorta di frenetica e prolungata prova di riflessi che premiava il giocatore permettendogli di continuare nella visione del filmato. I più celebri giochi di questo genere (ora raccolti in DVD) sono **Dragon's Lair** e **Space Ace** di Don Bluth (autore di **Fievel**, **La valle incantata** ecc.), i cui cartoni animati vennero realizzati apposta per il videogioco. Altri cartoni animati già esistenti, invece, sono stati usati come base per questi laser-game. Fra questi, i più famosi sono sicuramente **Lupin III - Il Castello di Cagliostro** (trasformato in "Cliffhanger" per il videogioco, probabilmente senza il consenso degli autori) e **Genma Taisen - Harmageddon**, scelti per la dinamicità delle loro scene d'azione e la qualità dell'animazione. **AB**

TOKYO MOVIE
ANIME SHUDAIKA DAIZENSHU 1, 2, 3
VIDEO, Giappone © 1999 TMS 99', Y. 3.800.

In pieno clima di revival, la TMS (al secolo Tokyo Movie Shinsha) non poteva certo essere da meno della sua più famosa collega Toei. Esce infatti a cavallo della fine di questo millennio una completa raccolta in tre volumi di tutte le sigle dei cartoni animati realizzati da questo famoso studio televisivo, anche se quest'ultimo non limita la raccolta alle sole sigle televisive come la Toei, ma estende l'invito anche a quelle realizzate per l'home video e per il grande schermo. Il prodotto non solo è ottimo come documentazione storica, ma fornisce agli appassionati una raccolta davvero completa (alcuni cartoni animati hanno più di una sigla) della vita artistica di una casa produttrice che ha lasciato più di un segno tangibile del suo passaggio nel corso degli ultimi trent'anni. E' una grande emozione poter vedere finalmente complete e interpretate dai cantanti originali sigle come *Versailles no Bara* (Lady oscar), *Lupin III*, *Cat's Eye* (Occhi di Gatto), *Ahita no Joe* (Rocky Joe), *Remi*, *Moby Dick 5*, *Ace o nerae!* (Jenny la tennista), *Georgie* e tantissimi altri eroi che ci hanno accompagnato (chi più chi meno) durante l'infanzia... e perché no, rimpiangere un pochino anche tutte quelle splendide produzioni che, purtroppo, non hanno mai raggiunto la nostra penisola durante l'epoca della 'grande invasione'. Opere come *God Mars*, che non sono mai giunte a noi, ma che, grazie alla massiccia importazione di titoli per l'home video a cui stiamo assistendo negli ultimi tempi, abbiamo 'recuperato', anche se, purtroppo, con gli occhi di un adulto... **BR**

LO STREGONE ORPHEN

Avventura, 75 min., L. 39.900, Dynamic Italia

Le saghe fantasy in Giappone hanno sempre avuto alti e bassi. Alcune, come *Lodoss Wars*, hanno preso a piene mani dall'immaginario occidentale e dai giochi di ruolo, altre, invece, presentano ambientazioni fuori dal tempo mescolando tecnologia e magia come le varie saghe dei videogiochi di *Final Fantasy*. Da qualche tempo, però, alcune serie hanno ottenuto un grande successo grazie a storie complesse e articolate ma condite da qualcosa che fra mostri, draghi e magia non ha molto a che fare: l'umorismo. La prima saga di questo nuovo filone è sicuramente *Slayers*, ma posso affermare con sicurezza che anche **Orphen** ne fa parte a pieno diritto. Orphen, un ragazzotto assai affascinante, è uno degli stregoni dediti alle arti magiche della scuola della Torre della Zanna, scuola che ha abbandonato da tempo slegandosi da essa. Il nostro si trova nella città di Totokanta, e mentre insegna le arti magiche al suo allievo Majic, si dedica alla ricerca della spada burtanders che è custodita dalla famiglia Everlastin. Dopo varie vicissitudini e gag esilaranti riesce a ottenere la spada che gli servirà per potere affrontare il terribile mostro Bloody August. Questo è a grandi linee l'inizio della storia che porterà Orphen a iniziare un viaggio di addestramento accompagnato dal suo fedele allievo Majic e Creao, la più giovane delle figlie della famiglia Everlastin. A parte la storia, che lascia comunque presagire interessanti sviluppi, tecnicamente ci troviamo davanti a qualcosa di veramente notevole, sia per le animazioni sia per le musiche e l'adattamento italiano. Le animazioni sono molto fluide, e anche se alcuni movimenti risultano innaturali, rendono molto bene nelle scene d'azione. Le musiche sono molto azzeccate e le sigle (anche se troppo pop per una serie del genere) sono molto orecchiabili, soprattutto quella iniziale. Le voci dei personaggi sono state scelte con cura e rendono bene come quelle originali. Sicuramente una serie più adatta a chi vive a pane e giochi di ruolo, anche se qualcuno di questi potrebbe non trovare molto adatte le varie gag comiche. Ci troviamo comunque davanti a un prodotto buono, speriamo solo di non dovere aspettare troppo tempo per goderci tutta la serie. **AP**

homeView

Coming soon! Nei prossimi mesi potrete rilassarvi nelle poltrone del vostro salotto certi di trovare sollievo e compagnia nell'home video:

Dynamic Italia

Ufo Robot Gattiger (lungometraggio, widescreen, 60 min., lire 39.900)
Ecco il film pilota da cui è stata tratta la famosa serie **televisiva Atlas Ufo Robot** di Go Nagai, presentato in due versioni nella stessa videocassetta: doppiato e sottotitolato.
Master Mosquiton nr. 2 (60 min., lire 39.900)
City Hunter '91 nr. 3 (75 min.+ special bonus, lire 39.900)
I cieli di Escaflowne nr. 7 (75 min., lire 39.900)
Lo stregone Orphen nr. 3 (75 min., lire 39.900)
Mobile Battleship Nadesico nr. 2 (50 min., lire 39.900)
Galaxy Cyclone Bryger nr. 8 (125 min., lire 24.900)
Harlock Saga - L'Anello dei Nibelunghi - L'Oro del Reno nr. 1 (60 min., lire 39.900)
Serial Experiments Lain nr. 3 (100 min., lire 39.900)
Aika nr. 4 (60 min., lire 39.900)
Neon Genesis Evangelion nr. 9 (60 min., lire 39.900)
Mobile Battleship Nadesico nr. 2 (50 min., lire 39.900)
Neoranga nr. 2 (60 min., lire 39.900)

Yamato Video

Lupin III nr. 3 (DVD, 120 min., lire 49.900)
Black Jack – La sindrome di Moira (lungometraggio, 92 min., lire 39.900, VM 14)
Olimpiadi di Atlanta. Prestazioni così strabilianti da far parlare di una nuova generazione di superuomini, mentre altri geni fioriscono ovunque nel campo dell'arte e della scienza. All'improvviso, molti di questi giovani dotati iniziano a soffrire gravi malori, a invecchiare precocemente e a logorarsi. Una donna misteriosa telefona a Black Jack offrendo un assegno in bianco in cambio della sua collaborazione. Dopo la serie di OAV, ecco l'attesissimo lungometraggio cinematografico diretto nel 1996 da Osamu Dezaki.
Yu Yu Hakusho – Ghost Fighters nr. 6 (100 min., lire 32.000)
Slam Dunk nr. 5 (100 min., lire 32.000)
Baldios – Il guerriero dello spazio nr. 5 (125 min., lire 32.000)
Hen – Bizzarro (80 min., lire 39.900, VM 18)
Dallo spassoso manga di successo disegnato da Hiroya Oku, una commedia erotica sulle infinite vie dell'amore. L'animazione è curata da Yasuomi Umezu, noto per gli OAV di Polymar, Kyashan e Gatchaman. La cassetta della versione italiana contiene entrambi gli episodi usciti in Giappone.

ORCHID EMBLEM – Il fiore del peccato - 1996, erotico, VM 18, 45 min., L. 39.900, Yamato

Quasi mai le copertine di riflettono nel dettaglio ciò che si trova all'interno. Nel caso di **Orchid Emblem**, invece, tutte le promesse vengono mantenute: una manza si aggira seminuda per due terzi del film fra 'streetfighters', boss malavitosi e fascinosi, e scenette lesbo inserite per riempire gli spazi che altrimenti resterebbero vuoti. La protagonista Rei-Lan (un misto fra Chun-Li e Mai Shiranui) è l'agente di una squadra antidroga che, durante un'azione infelice, viene catturata dal biondo boss narcotrafficante e 'spulzellata' davanti al suo fidanzato. Rei-Lan trova la cosa piacevole (complimenti!) e, anni dopo, tentando di vendicarsi, si fa ricatturare e ri-violentare, decidendo una volta per tutte che le va bene così. Solo i personaggi principali godono di una caratterizzazione curata, mentre per gli altri si è preferito usare (camuffati) quelli dei videogiochi, o economizzando inserendo ben due coppie di gemelli. La storia è entusiasmante come una domenica pomeriggio uggiosa, le scene di combattimento vengono risolte a fermo immagine e con flash luminosi, e il finale è inconsistente, probabilmente perché perché la produzione aveva finito i soldi. Tutto questo sotto la supervisione del mitico Dr. Pochi, a cui dobbiamo invece svariate perle come i **Cream Lemon** che lanciarono la (bella) animazione erotica giapponese. Ma cosa gli è successo? Le uniche sequenze buone di questo **Orchid Emblem** sono quelle di sesso. Certo, dato che ce ne sono parecchie, la media finale raggiunge la sufficienza, però... Insomma, non sperate di godervi una perla dell'animazione (erotica o meno): **Orchid Emblem** è buono solo per qualche minuto di onanismo. Se il prezzo della videocassetta non è per voi un deterrente rispetto alla sua funzione, questo è il *vostro* cartone animato. **K**

Kari i miei spaparanzati kronici, in alto le chiappe!Approfittate delle prime giornate di sole intenso, sennò quest'estate al mare ci arrivate con le natiche pallide citate nella celebre canzonetta. Io invece mi rinfresco nella verzura del mio stagno sul solito zokko di legno galleggiante, e così pare che stiano iniziando a fare anche gli editori nipponiki, dato che le *vere* novità questo mese languono come pinguini nel deserto. Ebbene, dato che c'è poco, valorizziamolo il più possibile. Se non altro, qualche 'vecchia' gloria torna a far parlare di sé con una nuova storia a fumetti. Sto parlando di **Yoshikazu Yasuhiko**, ormai impegnato a realizzare 'classici'. E' pazzesco come a certi autori riescano a dare ogni loro lavoro un'impronta tale da farti gridare al miracolo, oltre che a convincerti che si tratta di gran-

NOMINO OO © Yoshikazu Yasuhiko/Kodansha

THE LAST MAN © Tatsuya Egawa/Kodansha

di opere del passato che improvvisamente sono venute alla luce solo ora. Per quanto ci riguarda, sto parlando di **Nomino Oo**, la nuova serie che ha appena iniziato a pubblicare per Kodansha, e che mantiene inalterato tutto il gusto e la finezza a cui il buon vecchio 'Yas' ci ha abituato in passato. Un altro pregio? Dal primo episodio non si capisce assolutamente dove andrà a parare la storia! E vista l'assoluta mancanza di trama nelle storie di molti autori moderni (che non sono kapaci di creare un po' d'atmosfera nemmeno se li frusti), l'esperienza m'insegna che gli sviluppi saranno più che interessanti. Ho notato poi anche un'altra cosuccia interessante. Quel pazzoide di **Tatsuya Egawa** si sta baciando i gomiti per il successo ottenuto da **The Last Man**, tanto che ha progettato con gli editor di "Young Magazine" un sistema per eludere l'inevitabile conclusione del manga dovuta al 'conto alla rovescia' innescato dal numero decre-

scente dei relativi capitoli. Il sistema è semplice, ma godurioso soprattutto per chi temeva di dover fare ciao-ciao a Makoto e compagnia bella: una miniserie spin-off intitolata **The Last Man Supplementary**

newsLetter

MONONOKE HIME © Studio Gibli

Sakura vs. Pikachu

La guerra del mercato dei videogame in Giappone si combatte da sempre anche a colpi di personaggi famosi tratti dai cartoni animati. L'ultimo colpo l'ha messo a segno la Sega, che ha annunciato l'arrivo di un videogioco su piattaforma Dreamcast dedicato a **Card Captor Sakura**. L'uscita è prevista per l'autunno. Dal canto suo la Nintendo ha risposto con alcuni nuovi titoli per N64 fra cui anche **Pokemon Attack**.

Kia "Batman" Asamiya

Dopo il successo della sua versione in stile manga di **Star Wars: Episode I**, il poliedrico **Kia Asamiya** (autore anche di **Compiler** e **Nadesico**) è al lavoro sulla versione di **Batman**, intitolata **Child of Dreams**. Pubblicato mensilmente sulla rivista "Magazine Z" di Kodansha, è la prima serie originale sull'uomo pipistrello pubblicata in Giappone. La storia vede un reporter nipponico che intraprende un viaggio a Gotham City per fare un servizio sulla leggenda di Batman e finisce per imbattersi personalmente nell'eroe mascherato. Finora sono già apparsi alcuni dei nemici storici dell'eroe: Duefacce, il Pinguino, l'Enigmista (Riddler) e, naturalmente, il Joker. La loro presenza, comunque, fa solo da collante alla storia, incentrata soprattutto sul traffico di una nuova droga. Il manga conterà in totale circa 400 tavole che verranno successivamente pubblicate in due volumi, in cui l'eroe mascherato dovrà affrontare anche un viaggio verso il Sol Levante...

Playstation2... aaat-tenti!

In Giappone la **PlayStation2** e la sua card di memoria da 8 Mb sono state classificate come "prodotti a carattere generale connessi con le armi convenzionali" e posti quindi sotto il controllo della legge per il commercio estero. In altre parole, potrebbe divenire assai difficile importare dall'Europa una console perché alcuni dei componenti elettronici contenuti in essa sono stati ritenuti suscettibili di utilizzo in campo militare!

Mononoke Hime: finalmente al cinema!

Presentata ufficialmente a "Cartoons on the bay" a Positano, la versione in lingua italiana di

Biography, in cui il nostro eroe se la deve vedere con i mutati della Love&Peace che sfruttano le loro animalesche capacità per fare gli zozzi a tempo pieno. Negli episodi attualmente pubblicati, il nemico da mazzulare pesantemente è un uomo-camaleonte che, grazie alle proprie capacità mimetiche, riesce a soddisfare il suo voyeurismo (e qualcosetta in più) senza farsi vedere in giro. E bravo Tatsuya! Per quanto riguarda invece i libri 'strani', vi informo che il Giappone, patria del packaging, dell'origami e della carta sofisticata, pubblica volumi che manderebbero in collera anche il collezionista più aperto di vedute del mondo. I **Paper craft Book** sono pregiatissimi libri di 160 pagine circa di cui, una volta usati, NON RIMANE PIU' NULLA! Ogni pagina, infatti, contiene un pezzo da ritagliare, piegare e incastrare insieme agli altri, il tutto per costruire un modellino di carta colorata incredibilmente perfetto in ogni dettaglio. Il modellismo di carta (nuova mania?) conta già molti sostenitori, e i volumi ritagliabili in commercio hanno iniziato a fare leva su personaggi ultranoti, come **Turn A Gundam**, **Devilman** e **Mazinger Z**. Come dire, se avete un po' di tempo da 'ritagliarvi'... **Il vostro sforbiciante Kappa**

OTAKU ART - Un saluto a tutti i Kappa boys e a tutti i Kappa lettori! (...) Volevo portarvi un mio regalo dal futuro (ebbene sì, sono un Time-Rider!). E' la copertina di un famoso giornale di programmi televisivi che riporta finalmente la notizia che tutti noi aspettiamo con ansia! Un bacio a Barbara e a Keiko e una stretta di mano agli altri, compreso **il Kappa**. Per chi volesse corrispondere (dai 18 ai 1000 anni): **Riccardo Casali**, viale Cremona 154 , 27100 (PV)

MISS KAPPA - Io lo dico sempre che anche le protagoniste cattive dei cartoni animati in fondo in fondo hanno qualcosa di buono. In questo caso, addirittura, le cose 'buone' non sono in fondo, bensì in bella mostra, e di sicuro non sono **Poke**... **K**

Otaku 100%

OTAKU 100% - I due bellimbusti sono **Marco Bertana** e **Nicolò Lana**, che interpretano rispettivamente **Ito** e **Mitsubashi**, i due skonvolti cronici di **Due come noi**, e la foto risale nientepopodimeno che al 1998! Ve l'ho detto che prima o poi vi avrei recuperato, no? **K**

Mononoke Hime ha finalmente raggiunto i nostri schermi cinematografici con il titolo **La Principessa Mononoke**. La prima impressione è senz'altro buona, e non sembra che vi siano stati apportati stravolgimenti o tagli. L'atmosfera generale della narrazione è stata mantenuta bene dagli adattatori della Buena Vista, a parte alcune voci non molto adatte ai personaggi (come quella di Moro). E' consigliata la visione anche a chi non segue l'animazione giapponese.

Un seguito per Kite?
Seguendo la traccia della popolare serie OAV **Kite**, Yasuomi Umetsu ha presentato in Giappone la sua nuova serie prettamente indirizzata a un pubblico maturo alla fine di questo mese. **Mezzo Forte** (questo il titolo) è uscito sia su VHS, sia su DVD a un prezzo di 6.800 yen (per un solo episodio da 30 minuti!). Lo stesso Umetsu ha diretto l'OAV e ne ha curato il character design, la storia e la supervisione dell'animazione. La storia ha come protagoniste tre ragazze: Kurokawa, Harada e Miraku, specializzate nello svolgere incarichi ad alto rischio. Quando però accettano l'incarico di rapire una persona, la faccenda diventa complessa e ricca di implicazioni mortali... Chi è esattamente la sorvegliatissima persona che hanno accettato di rapire?

E' la fine di South Park?
La celebre serie TV **South Park** della Comedy Central potrebbe essere vicina alla conclusione: secondo una rivista specializzata americana, i creatori di **South Park**, Trey Parker e Matt Stone, stanno attualmente negoziando con un certo numero di aziende - inclusi nomi di prestigio come NBC TV - per iniziare differenti collaborazioni che si risolverebbero inevitabilmente nella chiusura delle avventure di Kenny & company. La Comedy Central, dal canto suo, risponde alzando l'offerta agli autori 'a scatola chiusa' per qualsiasi nuova cosa essi vogliano creare, e offrendo loro anche la possibilità di dare il via a una nuova serie TV con maggiore libertà creativa.

Ken il guerriero virtuale
La Bandai sta sviluppando un videogioco su piattaforma Playstation che riprende la storia di **Ken il Guerriero**. Nel gioco, impostato come un action/fighting game, il protagonista potrà imparare nuove tecniche man mano che sconfiggerà i vari 'boss' di livello. L'uscita giapponese del gioco è fissata per quest'estate.

L'università di Kyoto e i manga
L'università di Kyoto, a supporto dell'inizio del suo corso di Manga e Anime, ha raccolto un'impressionante collezione di più di 15.000 volumi di manga dei generi più disparati. L'università ha appena dato il via al primo corso completo su anime e manga, e sarà una delle poche al mondo a essere proprietaria di una collezione di fumetti da record.

In collaborazione con A.D.A.M. Italia http://www.adam.eu.org/it

Chi ha paura dei Mononoke?

Finalmente è arrivato anche in Italia il film **Mononoke Hime**, dopo anni che ne parliamo su queste pagine!* Fra tutti gli argomenti trattati, però, non ne abbiamo mai toccato uno: sapete cos'è un *mononoke*? Per spiegarvelo, questo mese ci addentreremo un po' nel Giappone 'misterioso'.

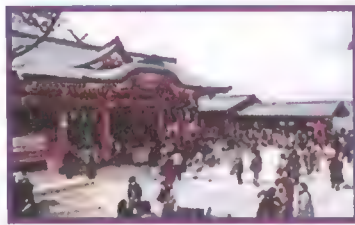
Secondo la definizione semplicistica del dizionario, la parola *mononoke* significa 'anime dei morti (o dei vivi) che fanno male al prossimo'. Ma secondo il folclore e le leggende correlate, non si tratta solo di anime umane, ma anche di quelle di animali e oggetti malefici.

MONONOKE HIME © Studio Gibli

Per esempio, esiste la leggenda di una volpe con nove code, considerata uno dei *mononoke* più potenti e malefici mai esistiti. Ha proprio nove code – come dice il nome - ed è dotata di un potere soprannaturale maligno, vola e procura sventure agli uomini. Ci sono molte versioni di questa leggenda, ma quella che ricordo meglio racconta di come questa volpe divenne un *mononoke*, ovvero vivendo tantissimi anni, molti più di quanti un animale della sua specie avrebbe potuto. Una leggenda analoga e ugualmente famosa riguarda un gatto, divenuto un mostro maligno a causa dell'incredibile età raggiunta. Secondo le credenze popolari, gli animali che superano una certa soglia d'età sono particolarmente predisposti a ottenere poteri particolari, che nella maggior parte dei casi li rende mostruosi e crudeli. Ma il tempo fa uno strano effetto anche agli oggetti. Per esempio (e non sono l'unica) quando vedo delle bambole antiche, di origine occidentale od orientale che siano, ne ho un po' paura. E mi fanno tremare soprattutto quando la loro somiglianza con gli esseri umani è più accentuata. Questo perché le bambole, pur essendo oggetti inanimati, hanno aspetto umano ed espressioni facciali inquietanti, e anche i registi di film horror hanno spesso sfruttato questa loro peculiarità per realizzare produzioni da brivido. E, guarda caso, proprio riguardo alle bambole antiche, nella città di Kata, nella regione di Wakayama in Giappone, esiste un tempio scintoista molto particolare, chiamato **Awashima Jinja**. Questo tempio affacciato sul mare è dedicato alle donne, e per questo motivo è molto frequentato da ragazze sposate che hanno deciso di avere un figlio, e che vanno lì a pregare per ricevere un aiuto in più. Ma il motivo per cui ne sto parlando è un altro. Al tempio di Awashima arriva anche un sacco di gente da tutto il Giappone che sente il bisogno di 'sistemare' le bambole vecchie e non sa come fare. L'area su cui sorge è ricoperta da un'infinità di bambole abbandonate, ed è uno spettacolo impressionante che dà sensazioni davvero sinistre: si tratta di bambole vecchie e rovinate, certo, ma che mantengono inalterato il loro aspetto umano. Questo dà una sensazione particolare ai proprietari, che così esitano a buttarle via, magari temendo ritorsioni di qualche tipo generate dal rancore delle bambole. E così, in questo tempio, il 3 maggio di ogni anno si svolge la **Festa delle Bambole**, in concomitanza con la Festa delle Ragazze. Attraverso un rito tradizionale le bambole vengono purificate dai

guida di sopravvivenza x Otaku

Non ci piove, il modo migliore di girare Tokyo è la metropolitana. Sicura, veloce e cosa più importante, mai in ritardo. Ma se si ha un po' più di tempo a disposizione, la cosa più bella e che ti fa sentire più 'dentro' la metropoli, è quella di utilizzare i sempre affidabili piedi. La metropolitana distorce e allunga le distanze, luoghi che apparentemente sembrano lontanissimi, improvvisamente, affrontando il viaggio a piedi, risultano sorprendentemente vicini, e il puzzle dei quartieri di Tokyo assume finalmente un aspetto più uniforme di continuità. Ho scoperto 'l'acqua calda' una mattina uscendo dall'albergo. Mancavano solo un paio di giorni al mio rientro in Italia e, comprate le ultime cose, stavo gironzolando senza una meta precisa... Solo una direzione. Il ponte della sopraelevata che costeggiava la via del mio albergo, a Ueno, improvvisamente mi è sembrato così simile alla strada che accompagnava il luccicante e assordante quartiere di Akihabara. Senza pensarci, ho iniziato a camminare solo per vedere dove mi portasse la via... Insomma, in quindici minuti d'orologio, le prime insegne luminose e gli assordanti rumori di video game del famosissimo quartiere dell'elettronica mi stavano già circondando. Tokyo ha un'infinità di vite parallele. Ogni quartiere ha un centro a sé stante, più o meno grande e più o meno frequentato. Ci sono i quartieri dello shopping e quelli del divertimento... E tutti comunque si differenziano fra loro per tipo di acquisti e per tipo di divertimenti. Intanto, sappiate che se un giapponese vi dà appuntamento a Tokyo, il 90% delle volte sarà a Shibuya, proprio vicino alla statua di bronzo a grandezza naturale di Hachiko, lo sfortunato cane che si è suicidato dopo la prematu-

sacerdoti shintoisti, dopo di che vengono mandate via, in alto mare, su barche di legno bianco. Ultimamente, invece di abbandonarle in questo modo, pare che si stia optando per un più pratico (ed ecologico) rogo sulla spiaggia. L'origine di questa usanza è da ricercarsi nel rito chiamato *hina-nagashi*, in cui si fa uso di bambole di carta su cui le ragazze trasferiscono idealmente i propri mali (malattie, sfortune e così via) e se ne separano nel corso della festa del 3 maggio. In pratica è come se queste bambole venissero 'sacrificate', ed è forse per questo che vengono rispettate e onorate con una festa apposita e tante cerimonie. Le *hina-ningyo*, invece, sono bambole pregiate, lavorate con estrema cura, spesso addirittura preziose, che vengono messe in mostra nelle case in cui c'è almeno una figlia femmina, per cui è molto difficile che vengano usate per il rito. Eppure, nella sala più inaccessibile del tempio di Awashima, vengono custodie bambole speciali di questa specie. Alcune di esse erano doni che i genitori di famiglia ricca facevano alle figlie, e che spesso erano realizzate in modo da assomigliare a quelle delle figlie; in moltissimi casi, inoltre, i kimono indossati dalle bambole venivano realizzati con la stessa stoffa di cui erano fatti gli abiti delle loro proprietarie. E così, in caso di morte della figlia, i genitori trattavano la bambola come se fosse l'originale: per questo motivo si crede che in alcune di queste bambole alberghino le anime di ragazze defunte. In generale non è facile buttare via oggetti vecchi a cui i proprietari si affezionano inevitabilmente, ma se l'oggetto in questione ha addirittura un aspetto umano (e soprattutto se assomiglia a quello del suo proprietario), è inevitabile soffrire per sensi di colpa anche solo a danneggiarlo inavvertitamente. Una di queste bambole, risalente periodo Edo (dal 1603 al 1867), indossa un kimono prezioso e fu amata moltissimo dalla sua piccola proprietaria, che morì da bambina: incredibile ma vero, ci si è accorti che da

allora i capelli della bambola sono cresciuti, e tutt'ora non accennano a fermarsi. Questo caso non è comunque isolato, perché in Giappone esistono molti templi che custodiscono bambole misteriose a cui, di volta in volta, sono cresciuti denti, unghie e così via. Il tempio di Awashima resta comunque uno dei più particolari, tanto che periodicamente celebra un rito per... consolare gli *aghi* che sono stati usati per anni! Possibile che persino gli aghi, dopo tanto tempo, possano possedere un'anima e diventare mononoke...?

Ebbene, tutto questo per dirvi che molti dei mostri e delle creature che spesso appaiono nei fumetti e nei cartoni animati** sono mononoke, e l'autore che ne ha mostrati di più in assoluto è il grande Shigeru Mizuki nel suo **Ge Ge Ge no Kitaro**. Si tratta comunque sempre di creature misteriose e da incubo, che solitamente vengono indicate come messaggere dal mondo delle tenebre. Per quanto riguarda **La Principessa Mononoke**, invece, tenete sempre presente un fatto, quando lo guardate: nei racconti folcloristici giapponesi appare spesso un gigante forte e generoso chiamato **Daidarabocchi**, esperto costruttore di montagne che si aggira per tutto il Giappone. Le storie che lo vedono protagonista fanno parte della cultura di varie regioni, e le sue peculiarità sono sempre le stesse: le pianure nascono nei punti in cui lui si siede, nascono laghi dove affonda i piedi e iniziano a scorrere i fiumi... quando fa la pipì!

Note

*) Andate a rileggere l'articolo pubblicato su **Kappa Magazine** 60 e la relativa intervista ad Hayao Miyazaki su **Kappa Magazine** 71. Il mese prossimo, inoltre, potrete gustarvi uno special sul 'dietro le quinte': tutti i segreti della realizzazione di **Mononoke Hime**.

) Anche il **kappa è considerato un mononoke!

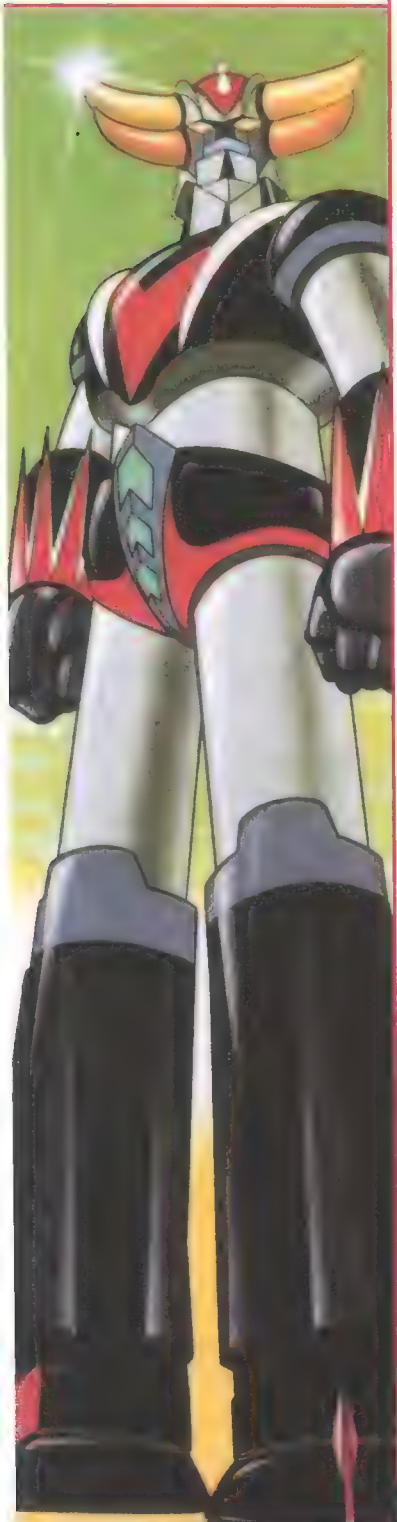
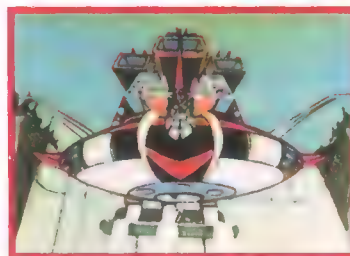
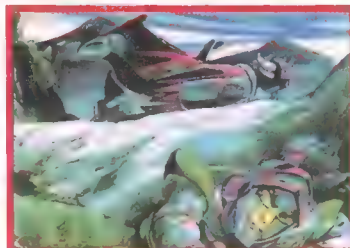
Keiko Ichiguchi

ra morte del padrone. Il luogo di ritrovo è talmente utilizzato dai giovani che incontrarsi nella folla è veramente impossibile, ma mentre si aspetta di essere trovati è senz'altro interessante osservare la fauna di giovani alla moda che infestano il quartiere sicuramente più 'giovane' di Tokyo.

A Shibuya tutte le mode sono rispettate, e mentre le ragazze si slogano le caviglie su zeppe trampolate che sfidano le leggi della gravità (tanto che una leggenda metropolitana vuole che proprio a Shibuya una di loro ci abbia rimesso la vita per essere precipitata da esse), aprono ristorantini tipici che propongono, nel loro menu, addirittura piatti il cui ingrediente principale sono le api... Sì, avete letto bene!

Barbara Rossi

a volte ritornano

[Atlas Ufo Robot]

Una serata qualsiasi della seconda metà degli anni Settanta, poco prima di cena, accesi la TV. Da quando il primo ufo-robot apparso sullo schermo mi tranciò in due con una lama rotante, capii che la mia vita sarebbe cambiata. Devo essere sincero: non avevo ben compreso se il 'buono' fosse quello a forma di tartaruga o quello con le corna. Mi ero sintonizzato troppo tardi su RAI 2, il canale che trasmetteva quello strano cartone animato intitolato **Atlas Ufo Robot (Ufo Robot Grendizer)**, completamente diverso da tutti quelli che avevo visto fino ad allora e che rapì la mia attenzione per gli anni a venire. Oggi, andando a riguardare qualche vecchio episodio, viene quasi da sorridere per la semplicità delle trame di molti suoi episodi, eppure la sensazione che quello fosse un piccolo capolavoro di animazione televisiva continua a pervadermi anche al di fuori dell'area nostalgica dell'encefalo. I motivi sono tanti, e probabilmente uno di quelli fondamentali riguarda il cosiddetto 'shock culturale' generato dalla visione di qualcosa basato su canoni insoliti per una produzione animata dedicata ai più giovani, ma ormai non ha più senso parlarne poiché in merito a questo argomento sono già stati versati fiumi d'inchiostro, spesso a sproposito. Parliamo piuttosto della serie in quanto tale, e del motivo per cui merita un posto d'onore nella classifica di 'più amati dagli italiani'. Innanzitutto l'atmosfera di **Atlas Ufo Robot** è radicalmente diversa da quella degli altri cartoni tratti da un manga di Go Nagai. Qui si respira in continuazione odore di invasione, quella subdola, incontrollabile, aliena, quella impossibile da respingere perché il nemico può essere ovunque e da nessuna parte contemporaneamente. Mentre negli altri anime nagaiani i 'cattivi' basano i loro piani prevalentemente sulla forza (Mazinga si è trovato spessissimo faccia a faccia con ben più di un avversario alla volta), gli alieni di Vega ideavano i loro piani in modo da colpire molto più a fondo, e quindi impegnandosi nel combattimento quasi solo per distrarre l'attenzione generale dai loro veri intenti. E tutto questo per una ragione ben precisa. Actarus/Duke Fleed (Daisuke Umon) è davvero l'ultimo baluardo terrestre contro l'espansionismo dell'impero veghiano dato che, a quanto ci viene lasciato intuire, i robot creati sulla Terra dalla famiglia Kabuto (quella di Mazinga) difficilmente sarebbero riusciti a tener testa alla tecnologia extraterrestre. E così Actarus è completamente solo contro un esercito che può contare su militari, mercenari e scienziati provenienti da ogni angolo della galassia, avendo come unico alleato il tempo che questi devono impiegare per raggiungere l'obiettivo dopo la chiamata dei generali di Vega. Il senso di solitudine è ancor più accentuato quando si pensa al fatto che Actarus è un fuggiasco, uno dei pochissimi superstiti della stella Fleed che nulla ha potuto contro la sottomissione del suo popolo, e che si è nascosto sulla Terra, adottato dal dottor Procton (Genzo Umon), schiacciato dai sensi di colpa, dal rimorso e dalla rabbia. Il tutto senza nemmeno una valvola di sfogo, negata dal fatto di dover mantenere segreta la propria identità extraterrestre. E così, quando Vega arriva per la prima volta nei pressi della Terra, l'unica piccola fiamma che illumina la sua vita distrutta viene spenta in un soffio. E' proprio per questi due motivi che gli alieni non perdono tempo in missioni mordi-e-fuggi, bensì fanno di tutto per annichilire l'unico vero ostacolo alla loro invasione: Actarus, il pilota di Goldrake. E qui gli sceneggiatori hanno fatto miracoli nel trasformare la Terra, attuale dimora del fuggiasco Duke Fleed, una sorta di eden. Ogni volta che gli alieni si fanno vivi è un colpo di frusta tremendo, un pugno nello stomaco insopportabile. Ed è anche il motivo per cui Actarus decide di lottare invece di rassegnarsi all'inevitabile. **Atlas Ufo Robot**

Tutte le immagini sono © **Go Nagai & Dynamic Production/TOEI**

Goldrake vs. Mitterand

Non è il titolo di uno dei film di Goldrake, bensì un dato di fatto. Questa immagine di protesta fu creata da Go Nagai alla fine del 1995 per esortare l'allora presidente francese Mitterand a interrompere gli esperimenti nucleari a Mururoa, denotando la preoccupazione dell'autore in merito a fatti di rilievo sociale internazionale. La prossima volta che vi dicono che i manga insegnano la violenza, mostrate questo ai relativi detrattori.

è probabilmente l'unica serie di robot giganti in cui il protagonista è *veramente* motivato in quello che fa, tanto che per uno spettatore è impossibile non soffrire insieme a lui delle tragedie e delle perdite che avvengono nel corso della storia.
E poi ci sono alcuni episodi fondamentali, in cui scopriamo più cose riguardo allo scontro perennemente in corso, al passato di Actarus, all'invasione del suo pianeta, al funzionamento di Goldrake (Grendizer), il tutto volto a creare un crescendo per giungere all'inevitabile conclusione, un colossale scontro fra i pochi eroi terrestri e la flotta di Vega. Per esempio, si scopre che Goldrake, con tutta la sua tecnologia e il suo potere, riesce addirittura a essere ecologico (!) poiché funziona a energia solare. E ovviamente gli alieni non perdono l'occasione di sfruttare la prima eclissi a portata di mano per avere il robot in loro balìa. Ma fortunatamente al fianco di Actarus ci sono alcuni terrestri che compensano le mancanze tecniche con una smisurata dose di coraggio e buona volontà. Primo fra tutti, Alcor (Koji Kabuto), che dopo aver salvato a sua volta il mondo nei primi Anni '70 - a bordo di Mazinga Z - dai mostri meccanici del dottor Hell, pilota ora il TFO, un disco volante da lui stesso progettato con cui è in grado di ingaggiare frenetici combattimenti aerei con i 'minidischi' che accompagnano l'ufo-robot alieno di turno. E tutto questo alla faccia degli spettatori, che continuavano a chiedersi per quale motivo usasse il semi-innocuo velivolo invece di andare a tirare fuori il datato ma comunque più potente Mazinga Z dal Museo della Pace, e dare un aiuto più consistente all'indaffaratissimo Actarus. Se lo sono chiesto anche i veghiani e, invece di congetturare, hanno sfruttato per primi l'idea in un episodio speciale, mettendo Mazinga contro Goldrake.

E poi ci sono i molteplici amori di Actarus, ognuno con una diversa implicazione. Venusia (Hikaru Makiba) è più un'amica intima che altro, anche se lei non vede il loro rapporto sotto questa luce. Comunque sia, quando anche lei scopre la vera identità di Actarus, non esita a unirsi al gruppo per pilotare uno dei tre mezzi ausiliari progettati dal dottor Procton: il Delfino Spaziale studiato per permettere a Goldrake di spostarsi più agevolmente sott'acqua. Gli altri sono Goldrake 2 (pilotato da Alcor dopo aver 'smesso' il TFO) per i combattimenti aerei veloci, e la Trivella Spaziale per gli scontri con ufo-robot in grado di spostarsi sottoterra. Quest'ultimo mezzo viene condotto dopo molti ripensamenti dalla sorella di Actarus, Maria, che questi scopre essersi rifugiata sulla Terra proprio come lui. Si parlava di amori, comunque. Lasciando da parte quello fraterno (di cui riparleremo fra poco) non si può dimenticare quello con la dolce Naida, sottoposta dai veghiani al lavaggio del cervello per colpire Actarus direttamente al cuore. Amica d'infanzia e primo amore di Duke Fleed, viene costretta a sabotare Goldrake di nascosto, ma colta sul fatto fa una terribile dichiarazione: il computer che gestisce le funzioni di ogni ufo-robot alieno è in realtà costituito dal cervello espiantato dagli abitanti dei vari pianeti conquistati da Vega, e il primo da lui distrutto sulla Terra conteneva quello del fratello di Naida. In questo episodio disegnatori (fra cui il grande Shingo Araki) e sceneggiatori hanno dato il meglio nell'interpretare la disperazione del protagonista: per quasi metà episodio Actarus è fuori gioco, e dev'essere tenuto rinchiuso in una cella di sicurezza poiché in preda a una delle peggiori e più violente crisi esistenziali che una serie TV abbia mai saputo mostrare. Poco importa se – per la brevità degli episodi – la situazione

dev'essere risolta dal dottor Procton con l'opinabile intervento dell'elettroshock; la cosa terribile è che Naida, per farsi perdonare, non esita a sacrificarsi lanciandosi a mo' di kamikaze contro l'ufo-robot attaccante di turno, lasciando a noi e ai protagonisti un clamoroso dubbio riguardo alla questione dei cervelli espian-

tati e, per la prima volta in assoluto, spezzando la 'scaletta narrativa' di un episodio, impedendo a Goldrake di effettuare il tanto atteso (dal pubblico) combattimento giornaliero. Mineo, Rubina, la stessa figlia di re Vega fanno parte integrante del background sentimentale di Actarus, e molti episodi cercano di prendere in esame – in maniera ingenua ma intensa – ogni suo aspetto psicologico, quasi come a dichiarare che le vicende 'di guerra' sono in realtà di contorno rispetto alla battaglia che il vero protagonista deve combattere ogni giorno contro se stesso. Nonostante la certezza che questa serie rimane comunque una delle più belle mai prodotte per la televisione, tanti sono i dubbi rimasti dopo la conclusione dell'ultimo episodio.

Per esempio, scopriamo che i veghiani sono sì crudeli espansionisti, ma che il loro pianeta natìo sta per morire, tanto da rendere tristemente comprensibile – anche se non perdonabile – la loro foga di conquista: diretti in massa verso la Terra, devono affrontare Goldrake e compagni senza uno schema preciso, e vengono puniti con la distruzione totale della flotta. Ma i dubbi che più assillano tuttora ogni fan di **Atlas Ufo Robot** sono altri, e riguardano Actarus e Maria. Dopo la fine delle ostilità, i due scoprono che il pianeta Fleed si sta rigenerando, mentre le radiazioni di vegatron iniziano a dileguarsi, e così decidono di farvi ritorno per ripopolarlo. Primo dubbio: su Fleed l'incesto non è un tabù, dato che fratello e sorella possono accoppiarsi? Secondo dubbio, nel caso in cui la risposta al primo sia 'sì': Actarus e Maria hanno intenzione di ripopolare tutto Fleed *da soli*?! **AB**

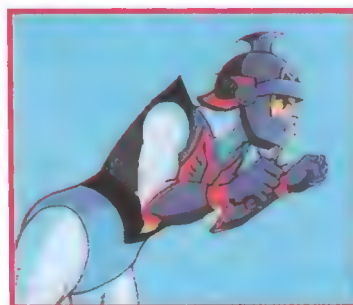
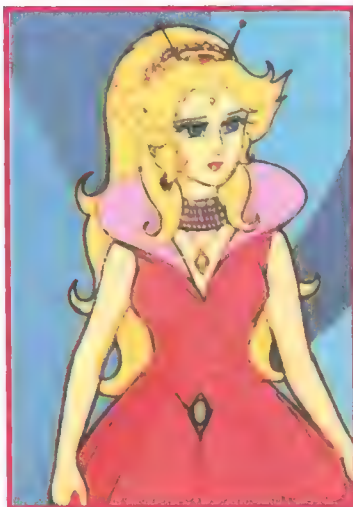
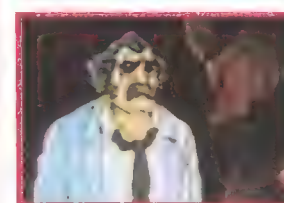
Nomi a go-go

Ormai tutti sanno che i nomi dei personaggi di questa serie sono stati cambiati quasi integralmente per la versione italiana televisiva. Quello che non tutti sanno è che alla prima apparizione cinematografica di uno dei 'film' di Goldrake, i personaggi ne avevano addirittura altri, probabilmente per problemi di copyright con l'edizione RAI. E così, Actarus era diventato 'Icarus', mentre Goldrake è stato mutato in 'GoldJack'. L'unico che ci ha guadagnato nel cambio è stato Alcor, che ha recuperato il suo nome originale giapponese (Koji) dopo la seconda variazione: anche in "Mazinga Z", infatti, il suo nome era stato cambiato in 'Rio'. La scelta di chiamare tutti i personaggi come stelle esistenti ha generato, poi, un qui pro quo. Fra i vari Alcor, Mizer, Rigel e così via, il dottor Procton sembra essere un elemento estraneo. In realtà avrebbe dovuto chiamarsi 'Procyon' (come la relativa stella), ma un errore di trascrizione l'ha espulso dal club senza possibilità d'appello.

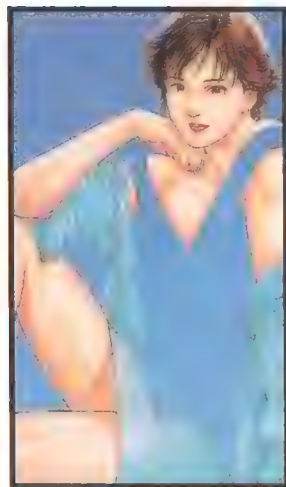
QUANDO GOLDRAKE SI CHIAMAVA GATTIGER

di Silvio Greco (Go Nagai Fan Club)

Il 26 luglio 1975, nei cinema giapponesi fu proiettato un breve film dal titolo **Uchuu Enban Daisenso** (La grande guerra del disco spaziale), presentato in coppia con il più atteso **Great Mazinger Tai Getter Robot G – Kuchu Daigekitotsu** (Il Grande Mazinga contro Getter Robot G – Violento scontro nei cieli). Nato da un'idea di Go Nagai e prodoto da Ken Ariga e Toshio Katsuta (Toei Animation), questo cortometraggio risulta essere molto particolare, poiché la sua trama fu, in seguito, sviluppata e ampliata nella serie televisiva **Ufo Robot Grendizer** (Atlas Ufo Robot). La storia è la stessa, anche se con una serie di elementi diversi. L'imperatore nemico si chiama Yaban, e Duke Fled pilota il Gattiger, un disco da combattimento in gradq, all'occorrenza, di trasformarsi nel robot Roboizer. Le truppe di Yaban, giungono sul nostro pianeta con l'intento di impossessarsi del Gattiger: le guida Telonna, figlia di Yaban e amica di infanzia di Duke Fleed, che ama il principe di Fleed e, pertanto, cerca di appropriarsi del potente disco da combatti-

mento senza mettere in pericolo la vita del ragazzo. Ma le continue interferenze di Blacky (il corrispettivo dell'italiano Hydargos), comandante in capo delle truppe di Yaban, fanno precipitare la situazione: il malvagio ufficiale sferra un terribile attacco alla Terra, costringendo Duke Fleed a entrare in azione. Il clima di tensione monta fino a sfociare nel climax di un emozionate finale in cui Telonna, dilaniata dalla contraddizione di essere donna e principessa, sarà costretta a drammatiche scelte.
Diretto dall'abile mano di Yugo Serikawa, questo cortometraggio ebbe un notevole successo, anche perché in quegli anni i racconti fantascientifici e l'ufologia suscitavano grande interesse, soprattutto tra i giovani. Il character design fu affidato ad Akira Iino e la sceneggiatura a Masami Uehara. Su "TV Magazine" fu pubblicata anche una versione a fumetti di 71 pagine curata da Megumu Matsumoto, autore, tra l'altro, del manga dedicato a **Daiku Maryu Gaiking** e di una delle versioni del fumetto di **Kotetsu Jeeg** (Jeeg Robot d'acciaio). Numerosi furono i prototipi presentati da Dynamic e Toei per Roboizer, mentre con il nome di Gattiger fu indicato l'insieme del robot inserito nel disco volante ('Gattai' in giapponese significa 'unione'). Alla fine la scelta cadde su un modello – Grendizer/Goldrake - che presentava nel design caratteristiche intermedie tra quelli proposti dalla Toei e quelli ideati da Nagai stesso e dal suo staff. Nel cortometraggio i mini-ufo (minidischi) della flotta di Yaban, guidati dalla Queen-Ban (La 'progenitrice' della Mother-Ban governata da Blacky/Hydargos nella serie TV) hanno la possibilità di trasformarsi in mostri spaziali i quali, inoltre, possono anche diventare carri armati. Una delle armi più potenti del Gattiger è costituita da lame affilate che, all'occorrenza, possono ricoprire la circonferenza del disco volante e trasformarlo in un'enorme 'lama rotante'. Il veicolo volante di Telonna (Telonna-Ban), invece, richiama l'aspetto della Commando-Machine pilotata da Michiru Saotome nella serie **Getter Robot**. La popolarità conquistata da **Uchuu Enban Daisenso** spinse la Toei e la Dynamic a progettare una serie televisiva che, riprendendo la storia e le tematiche del film, potesse costituire il capitolo conclusivo della saga dei Mazinger. Si decise pertanto di lasciare pressoché inalterata la trama ma di rivedere il design dei personaggi e del robot che alla fine risultarono cambiati quasi completamente: furono queste le origini della famosa serie TV dal titolo **Ufo Robot Grendizer**. Nel film Hikaru Makino (Venusia) è una ragazzina coi codini, il professor Umon (Procton) è un uomo tozzo e robusto, e anche Yaban (Vega) e Blacky (Hydargos) sono molto diversi dai personaggi dell'anime televisivo. Blacky fu ben presto cambiato nel perfido comandante dalla testa oblunga che tutti conosciamo, mentre

Vega inizialmente fu ideato come un essere tricipite, simile al grande Zenon di **Devilman**. Furono poi inseriti Gandal (per via del successo riscosso dall'ermafrodita Barone Ashura) e, in seguito, il ministro Zuril. Quest'ultimo, secondo il progetto iniziale, doveva presentare una parte del cervello, con la foggia di un lugubre volto, all'esterno del cranio. Anche Makino (in Italia, Rigel), padre di Hikaru e Goro (Mizar), subì cambiamenti radicali: il composto e longilineo signore del film cedette il posto al buffo omino pelato, già popolare co-protagonista nella serie **Cutey Honey**. Contemporaneamente il suo cognome fu cambiato da Makino a Makiba. La moglie, la voluminosa Minako Makiba, fu però omessa dalla serie. Il design di Daisuke Umon (Actarus) fu affidato a Kazuo Komatsubara che creò la sua immagine ispirandosi agli eroi della Tatsunoko (caratterizzati dal bravo Yoshitaka Amano) come Tekkaman e Kyashan: nel complesso, comunque, il suo aspetto non risultò molto dissimile da quello del film, tranne che per la colorazione della tuta spaziale, per uniformarsi alle tinte dei Mazinger. In seguito i tratti somatici di Daisuke furono resi più eleganti e ingentiliti dalla brillante coppia Shingo Araki & Michi Himeno. Per rendere più evidente il legame con la saga dei Mazinger fu inserito il personaggio di Koji Kabuto (Alcor) come co-protagonista della serie, alla guida del disco volante TFO. La tragica vicenda di Telonna, ideata per il cortometraggio, fu ripresa abilmente nell'indimenticabile episodio 72 della serie TV di Goldrake, nel quale si assiste all'arrivo di Rubina, figlia di re Vega e amica d'infanzia di Duke Fleed del quale è innamorata.

dossier
14
di Massimiliano
De Giovanni
F.COMPO
Tutte le immagini © Hojo/Shueisha

Tsukasa Hojo è un autore ancora in grado di sorprenderci, e per giunta piacevolmente. La sua nuova serie non si muove nel genere poliziesco che ha caratterizzato opere come **Cat's Eye** e **City Hunter**, non ritrova la drammaticità di storie come **Tra i raggi del sole** e **Melody of Jenny**, né l'esuberante bonarietà di **Rash!!**. **Family Compo** – o più semplicemente **F-Compo**, come leggiamo sui volumetti della serie – è una brillante e travolgente commedia degli equivoci, una godibile farsa dei nostri giorni capace di stupire e strappare ben più di una risata. Quando nel 1996 Hojo ha proposto il progetto alla redazione di "Shonen Jump", la sua idea era quella di tornare a lavorare principalmente sui personaggi piuttosto che sull'intreccio narrativo, mostrando la quotidianità di una coppia alle prese con una vera e propria inversione dei ruoli. Una serie decisamente irriverente per la linea Jump Comic, dirottata per questo alle pagine "Allman", una rivista più adulta per temi e contenuti per la quale l'autore è passato a collaborare in pianta stabile dal 1997.

L'inizio della storia appare quasi drammatico, ma i toni si stemperano nell'arco di poche pagine. In seguito alla morte del padre, vittima di un incidente stradale, Masahiko Yanahiga si ritrova uno studentello orfano e squattrinato, quando all'improvviso gli si para davanti Yukari Wakanae, pronta a prendersi cura di lui. La donna si presenta al ragazzo come sua zia, e lo invita a un insolito menage a quattro, perché nella nuova famiglia lo aspettano a braccia aperte anche uno zio e una graziosa cugina, di cui Masahiko s'innamora a prima vista. Scoprire che nei panni dello zio si nasconde invece la zia, e che in quelli della zia si cela lo zio, scatena nel giovane imbarazzanti turbamenti. Anche perché, nonostante l'inversione dei ruoli, è bene precisare che lo 'zio' mantiene intatta l'indole femminile, e la 'zia' non rinuncia al suo esuberante temperamento maschile. E la cugina sarà un maschio o una femmina? Le sue forme non lascerebbero dubbi in proposito, ma nell'album di famiglia la ragazza appare sempre in

abiti maschili – a volte persino in tenuta da baseball – e Masahiko non sa davvero più cosa pensare.
Con simili premesse il successo era prevedibile: **F-Compo** è oggi la serie più popolare di "Allman", e la sua raccolta in volumetti è tra le più vendute di Shueisha.
Le ragioni di questo successo sono molte. Inutile sottolineare l'oggettivo e indubbio talento di Tsukasa Hojo, da ormai decenni sulla cresta dell'onda: meglio scavare nelle caratterizzazioni dei singoli protagonisti e in quelle dei comprimari (senza svelarvi comunque troppo, dal momento che da ottobre la nostra casa editrice tradurrà la serie su **Starlight**). Hojo non esita a mettersi in gioco, ironizzando con grande gusto sul mondo dei fumetti: in **F-Compo**, infatti, l'eclettico 'uomo di casa' lavora addirittura come autore professionista, e il suo studio è popolato di travestiti che l'aiutano in qualità di assistenti. I personaggi non sono macchiette *tout court*, dal momento che l'autore lavora a fondo sulla loro sfera emozionale, cucendo episodi in grado persino di emozionare. Se è vero che **F-Compo** è una scatenata commedia *en travesti* che non risparmia nessun luogo comune sulla sessualità, superandoli tutti con una bella dose di autoironia, è altrettanto vero che la storia ci mette di fronte ai piccoli e grandi ostacoli della vita quotidiana. Ogni episodio della serie rappresenta un giorno di vita di un assortito gruppetto di persone che si scontra con le contraddizioni di un'educazione sessuofoba e omofoba, con la violenza che minaccia il mondo gay e le proprie vulnerabilità. Quando Hojo apre una finestra sul passato di uno degli assistenti, per esempio, regala al personaggio quasi un ruolo da protagonista, mostrandolo per una volta in abiti maschili e alle prese con un figlio che ignora il suo nuovo status. E così capiamo come il suo essere 'donna' non sia frutto di nessuna trasgressione, di come si senta piuttosto goffo e impacciato 'travestito' da uomo, e il lieto fine arriva trionfante, quasi a sottolineare la speranza che le nuove generazioni sappiano accettare i gusti sessuali dei padri con molta più comprensione e ironia, arrivando magari a disegnarli in abiti sgargianti e ultrakitsch, e con una bella parrucca in testa.

CHE MERAVIGLIA! di HIROSHI YAMAZAKI

LA FORMA DEL VENTO

FIIIUUUUUU
FRATELLINO... QUEL SIGNORE NON CE LO LANCIA...
GIÀ...
AH!
SIGNORE! PRIMA BISOGNA CARICARGLI L'ELICA!
FLOW
EHI! ECCOLO CHE ARRIVA!
FLOW
FIIUU
COSA?
MA COME HA FATTO? L'HA FATTO VOLARE SENZA CARICARE L'ELICA!

ASPETTA!

CHE MERAVIGLIA! CONTINUA ANCORA A VOLARE!
FLOW

HANF HANF... FINALMENTE E` ATTERRATO!
TUMF

MA COME HA FATTO QUEL SIGNORE A... OH?!
NON C'E` PIU`...

E` STATO FANTASTICO! COME AVRA` FATTO A FARLO VOLARE COSI` A LUNGO?
GRAZIE AL VENTO! QUEL SIGNORE SENTI IL VENTO, ALZANDO UN DITO IN QUESTO MODO!

PROVIAMO ANCHE NOI A FARLO VOLARE SENZA CARICARE L'ELICA!
SI!

TA KLAN
TA KLAN
TA KLAN

FLOP
COSA?!

OH, MA INSOMMA... È STRANO! PROVIAMO ANCORA... VIA!

NO, NIENTE DA FARE...

NON RIESCE A VOLARE SUL VENTO COME PRIMA IN NESSUN MODO...
...GIÀ...

FFIIUUUU

OH!
AH?!

E' NEVE! STA INIZIANDO A NEVICARE!

CHE BELLO! SPERIAMO CHE NE VENGA TANTA!
SPERIAMO DI SÌ!

FFIIUU

FLOW

FFIIUU

FRATELLINO... SI VEDE! ADESSO RIESCO A VEDERLO!
E' VERO! ANCH'IO!

QUESTA E` LA FORMA DEL VENTO!

E` INCRE-DIBILE!

ADESSO SI VEDE ANCHE **LA FORMA DELLA LUCE!**

E' VERO! SEMBRA CHE NEVICHI SOLO DOVE C'E' LA LUCE...

CHE MERAVIGLIA! - CONTINUA

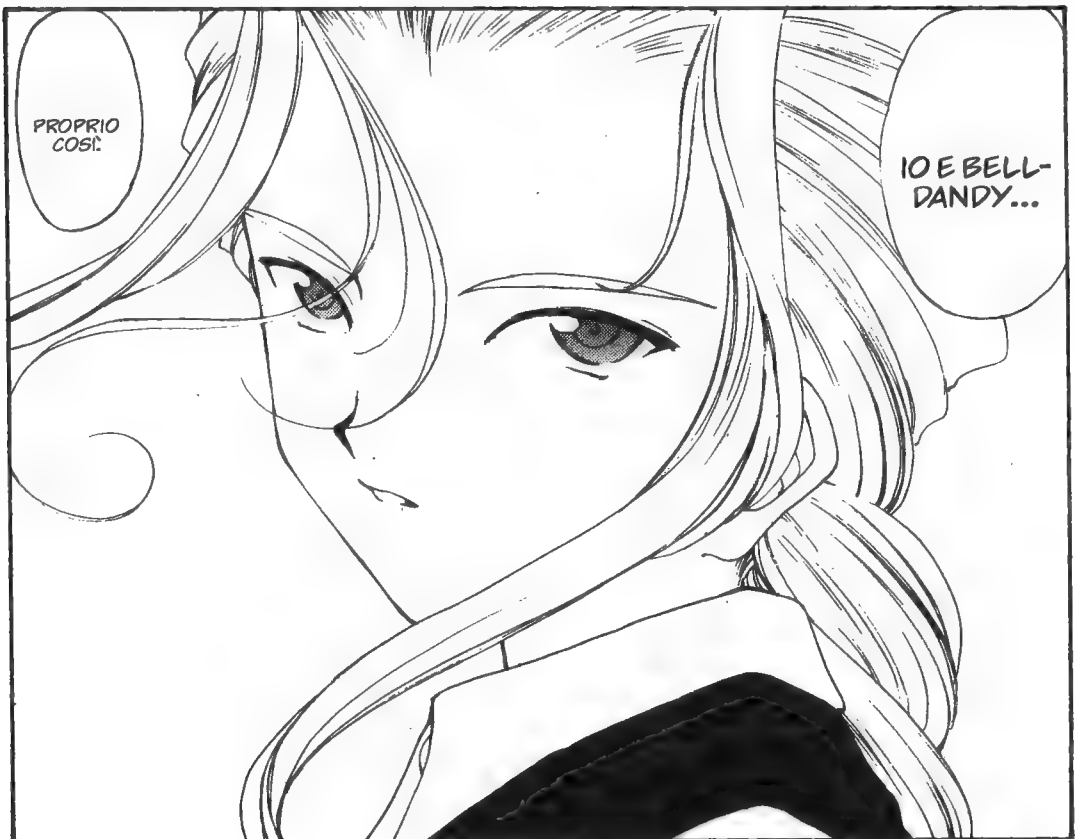
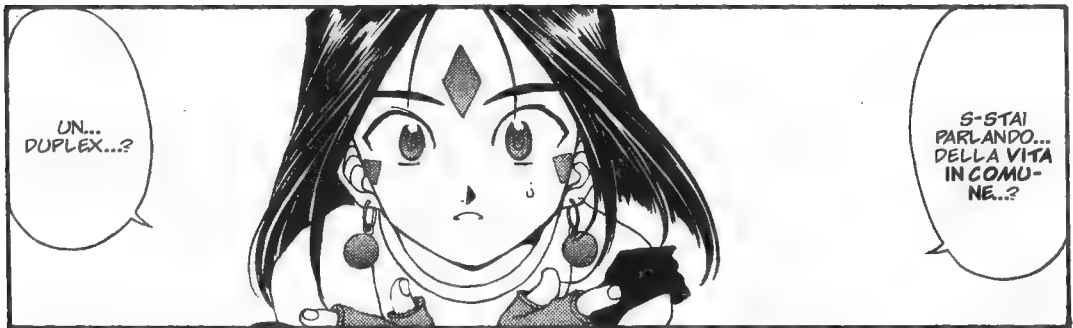
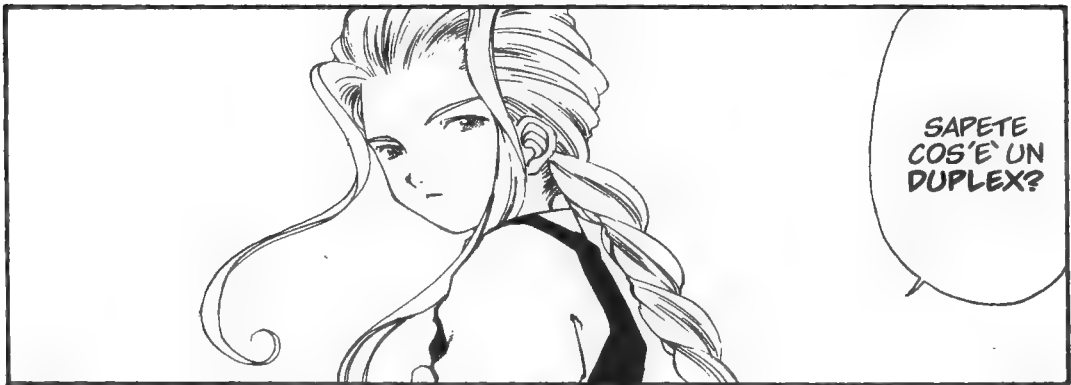
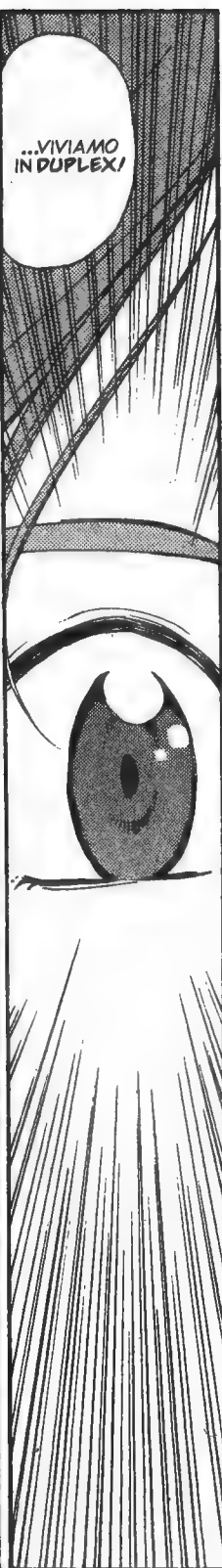
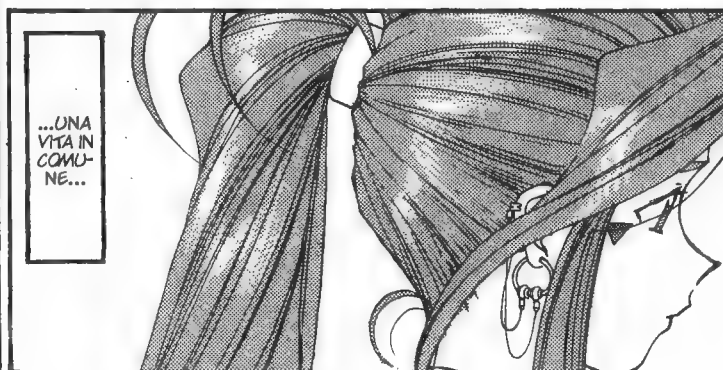
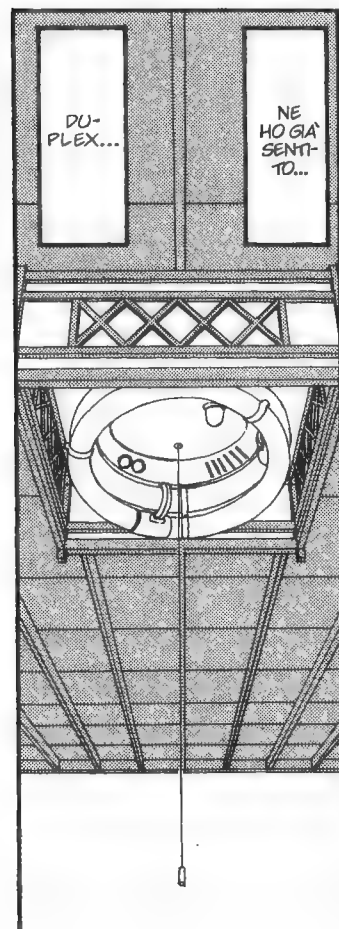
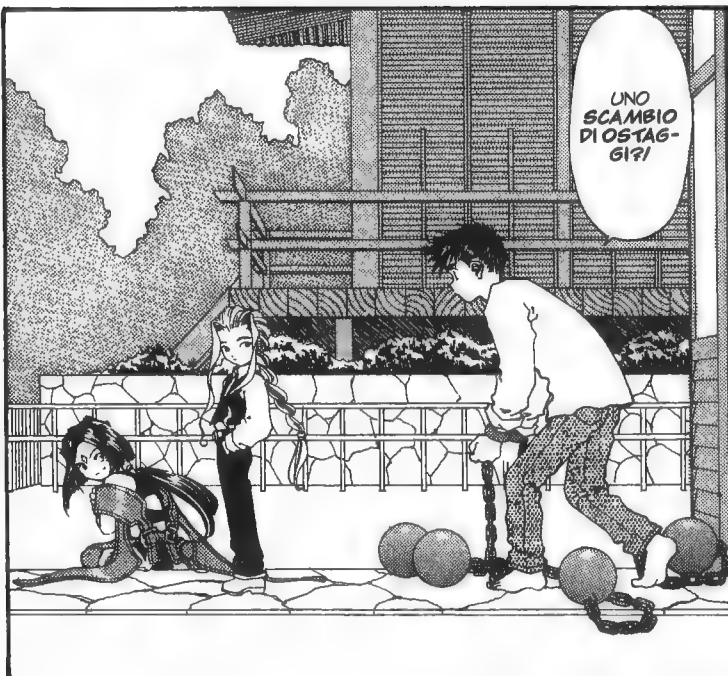
OH, MIA DEA! di Kosuke Fujishima

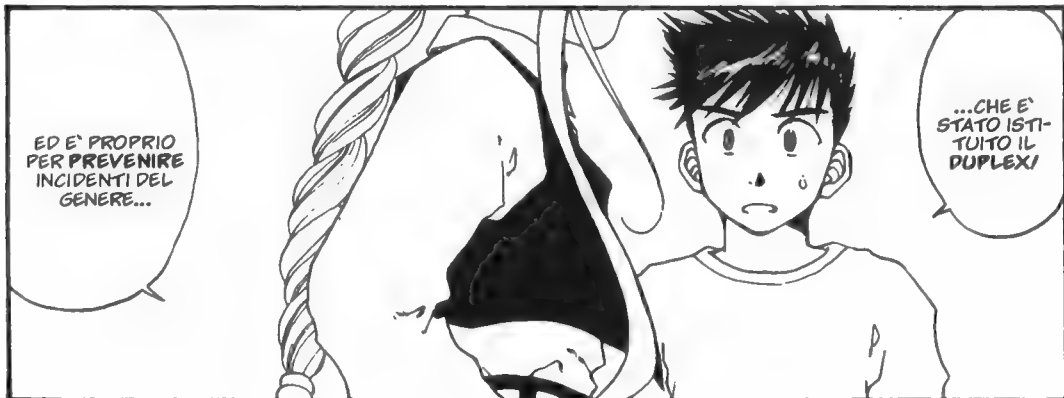
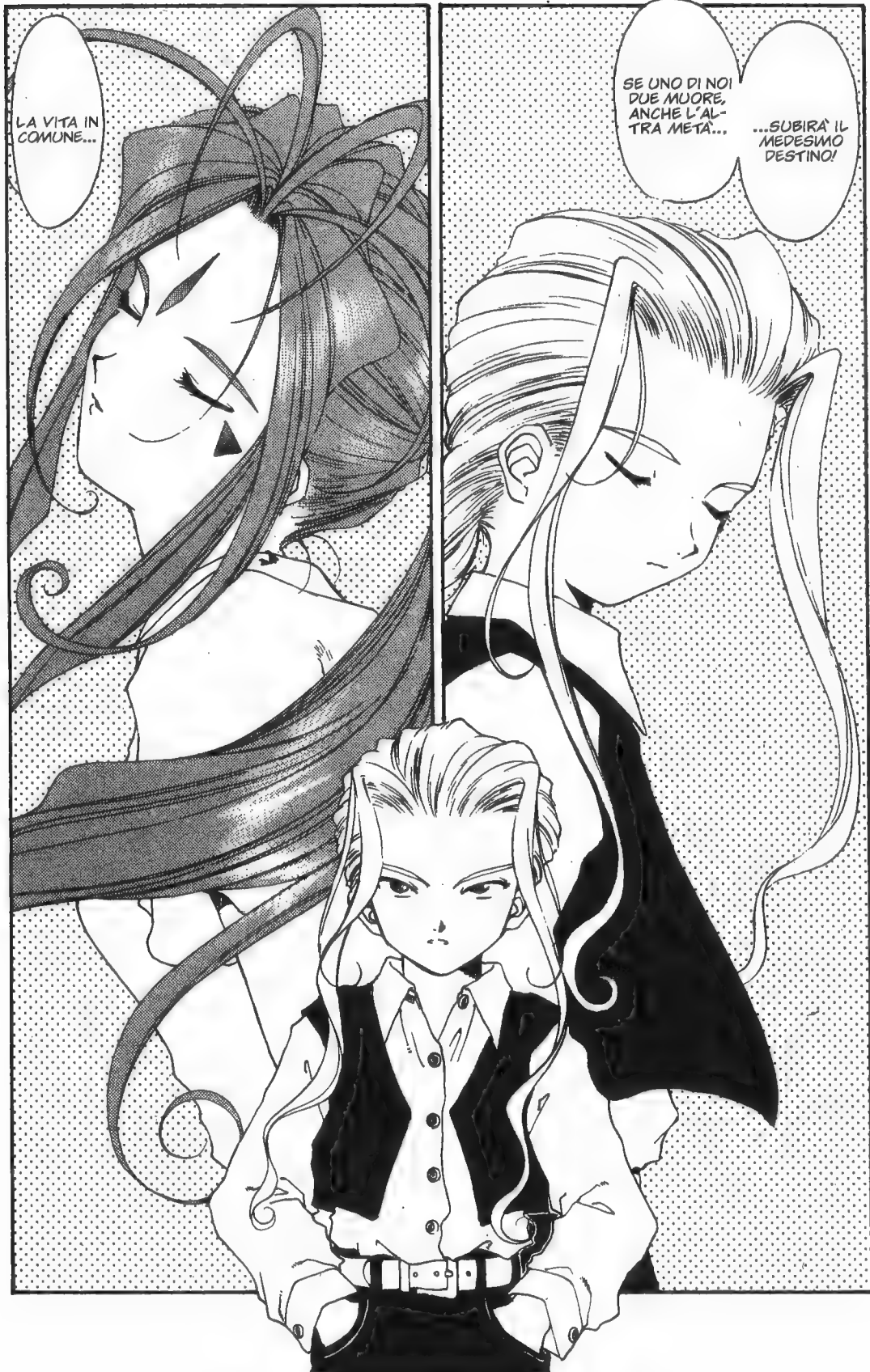
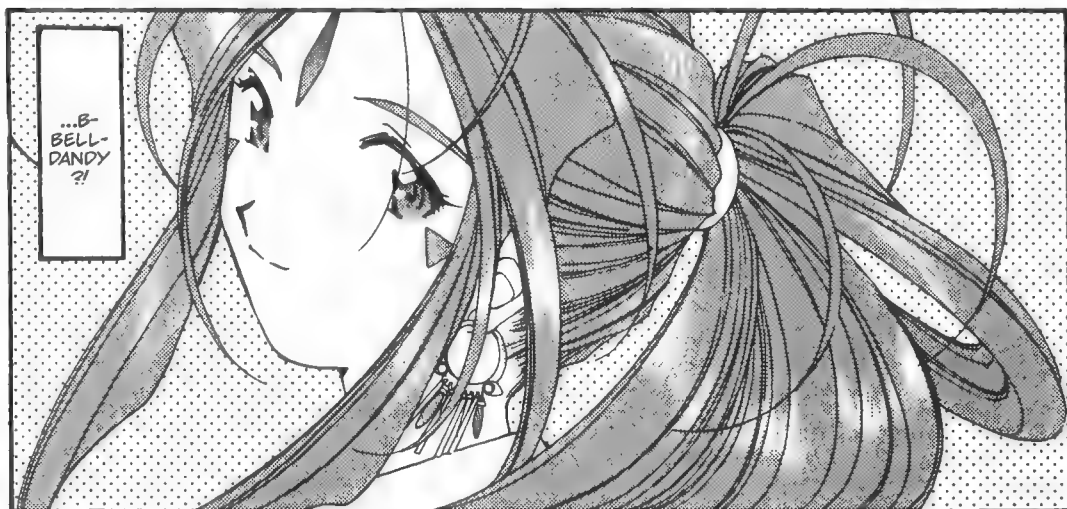
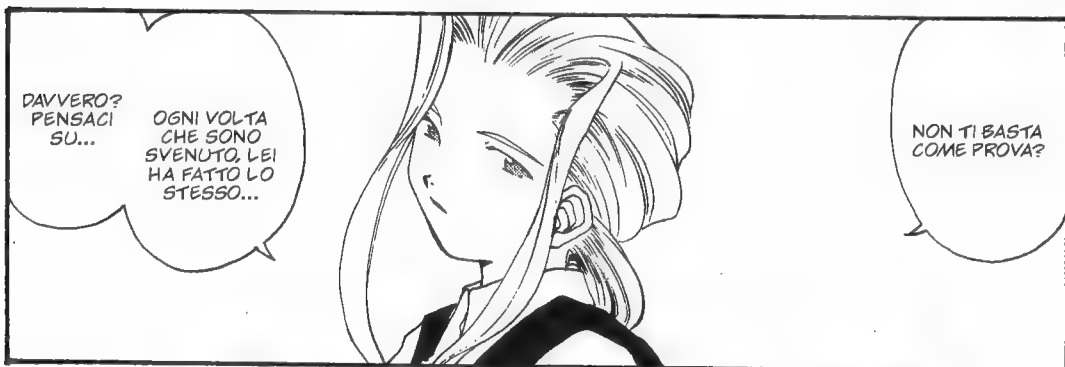
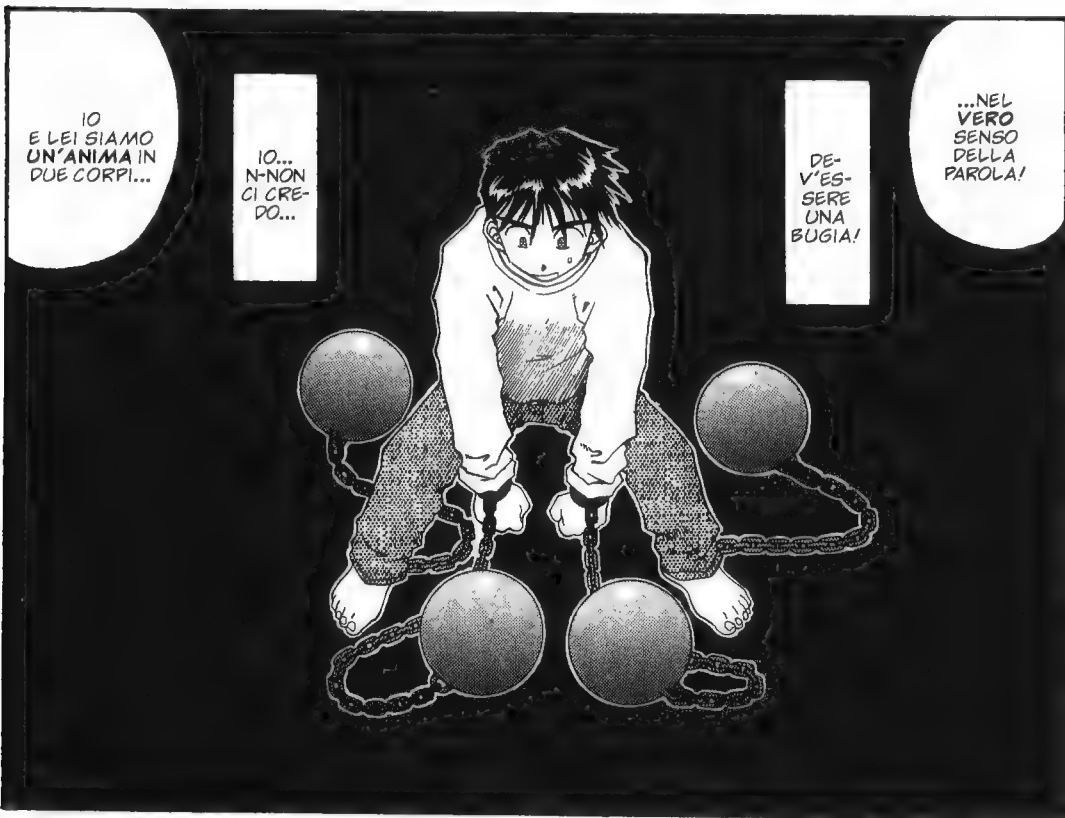
DUPLEX

IO E BELL-DANDY...

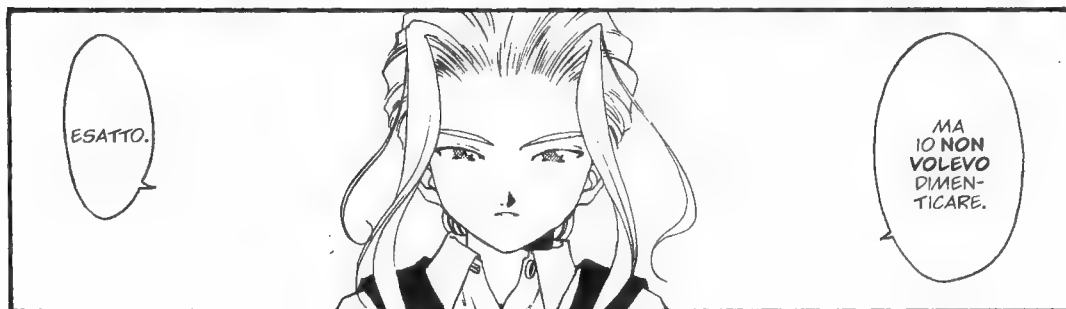
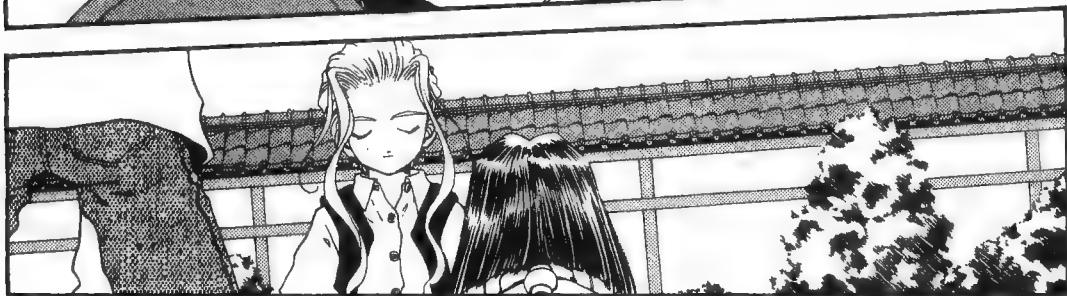
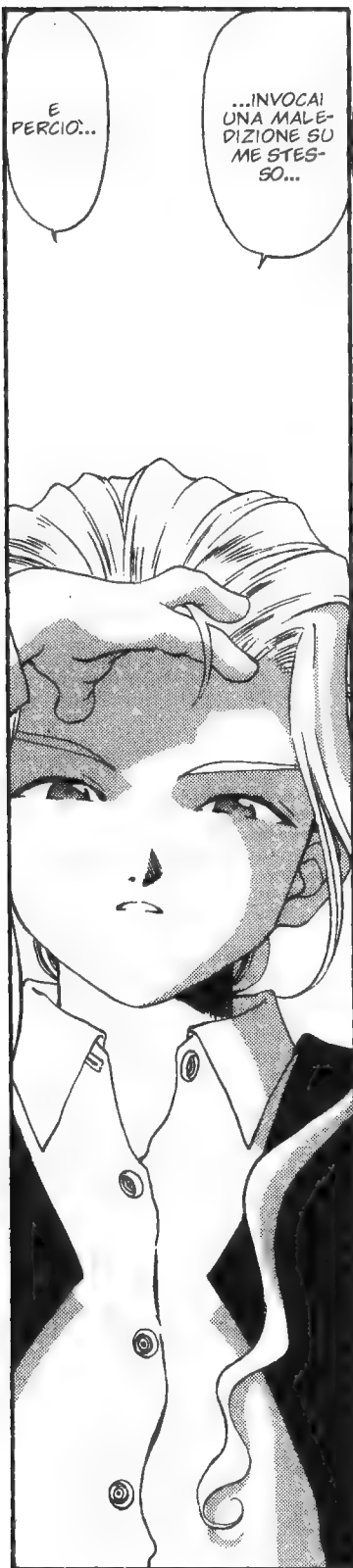
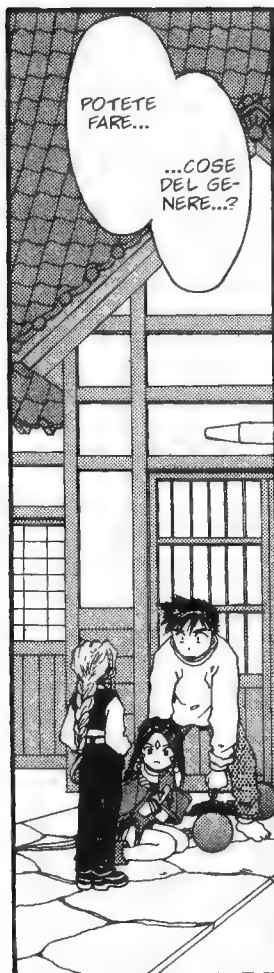
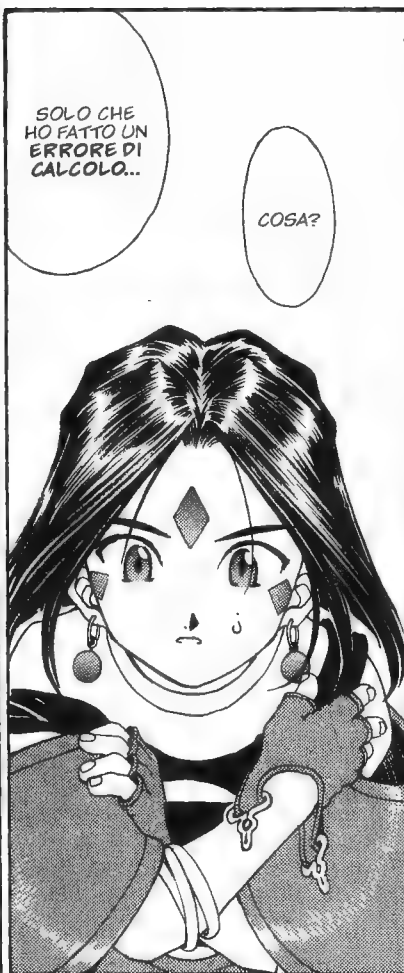
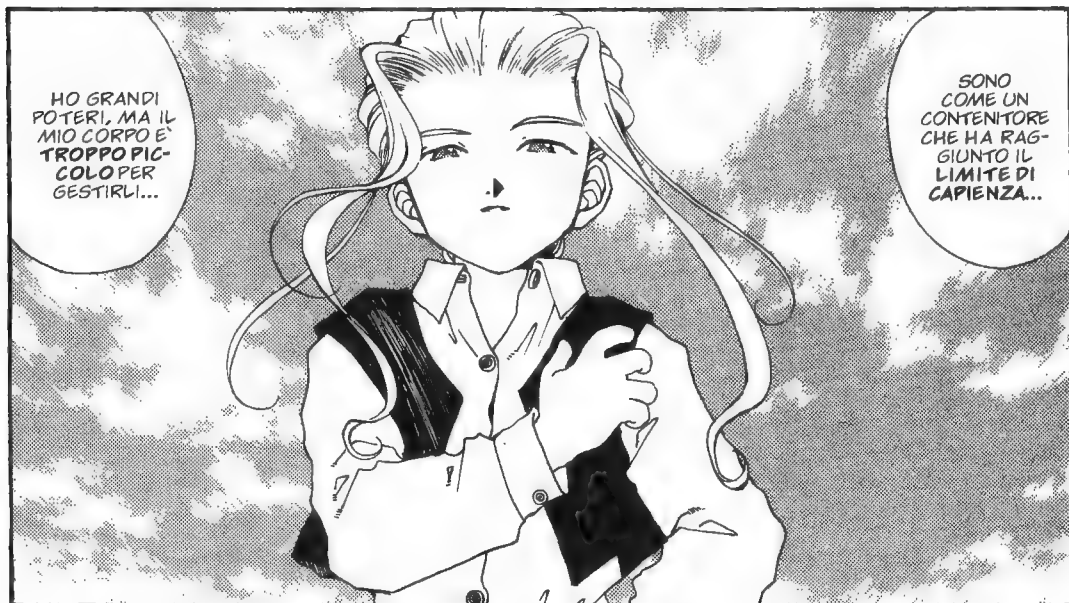
PROPRIO COSÌ.

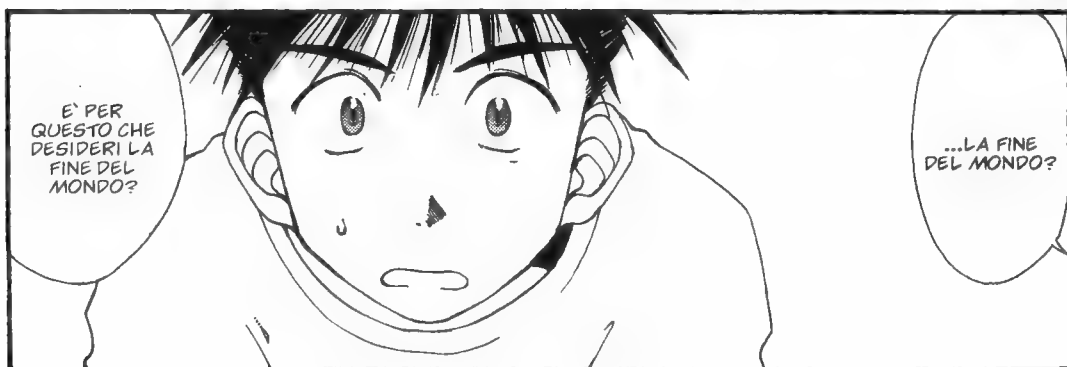
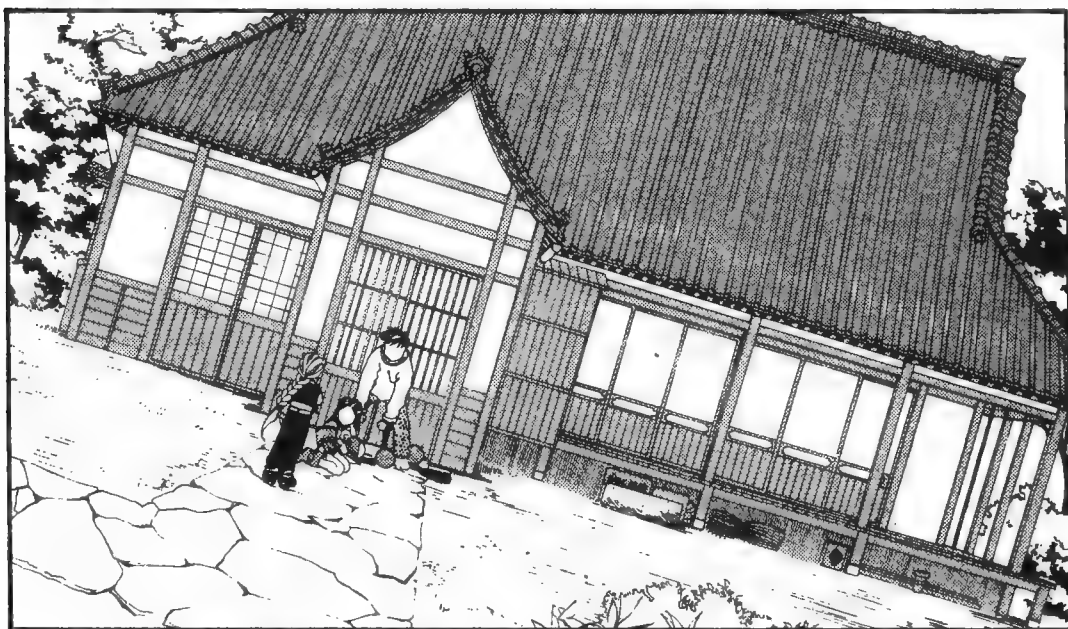
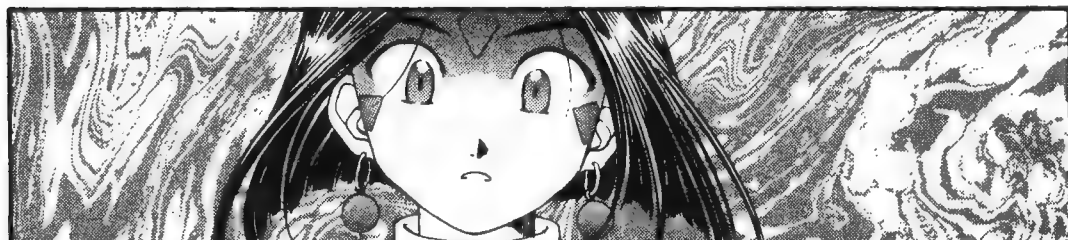
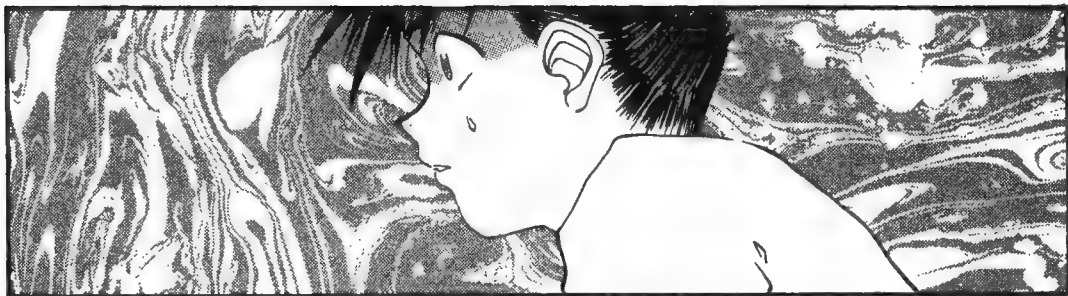
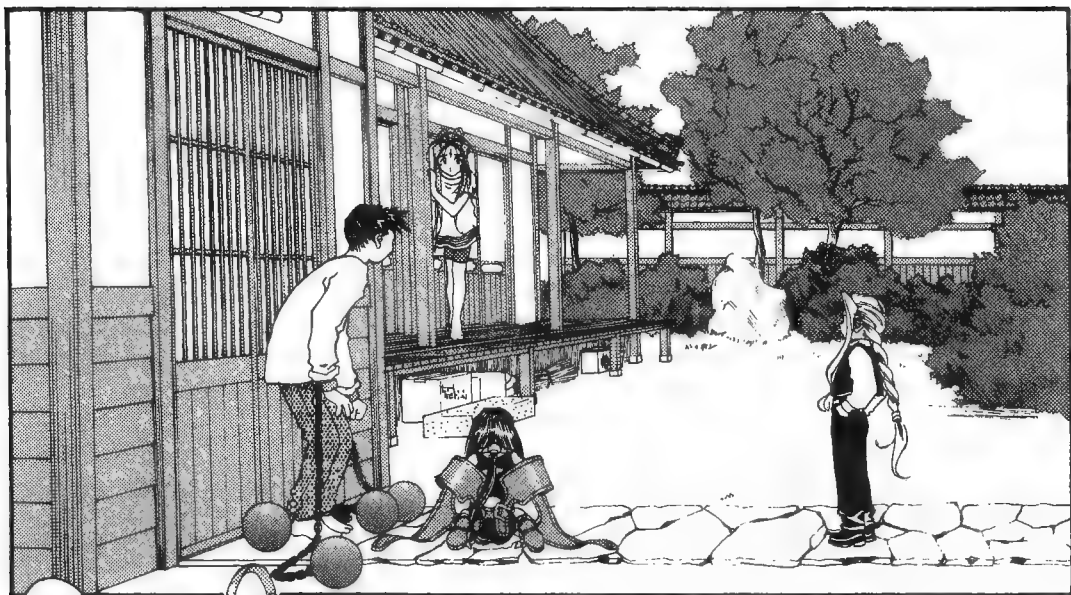
AH...
...VIVIAMO IN DUPLEX!
IO E TE...
TU E LUI...

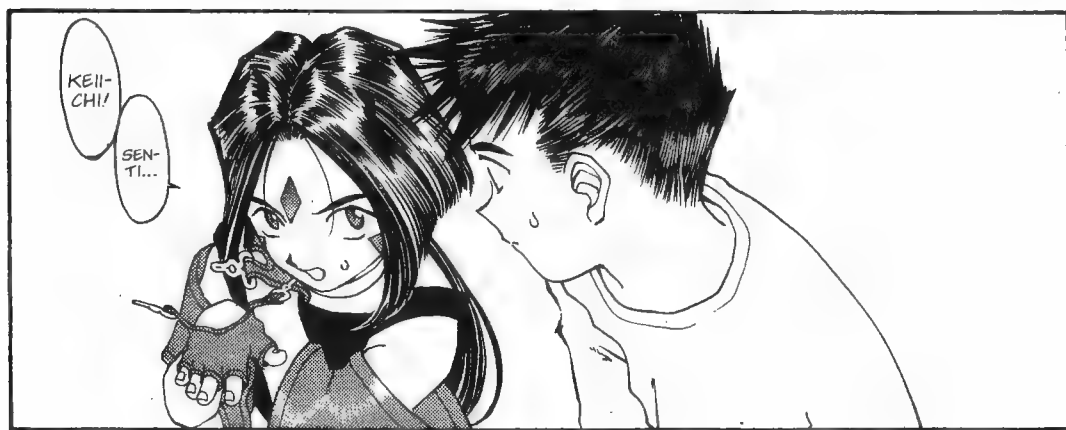
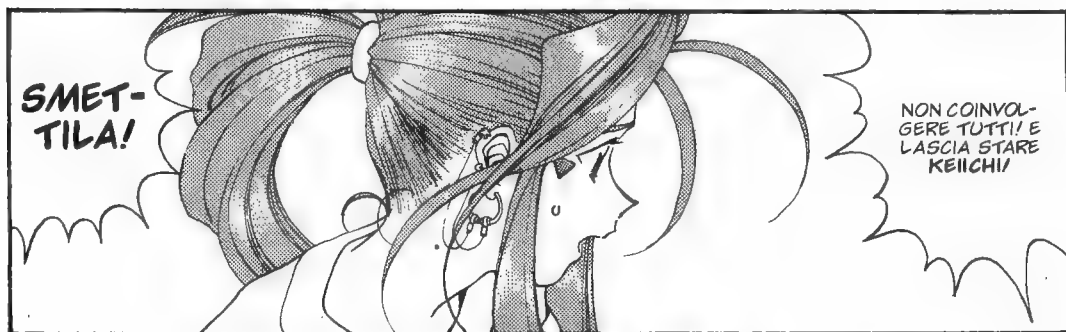
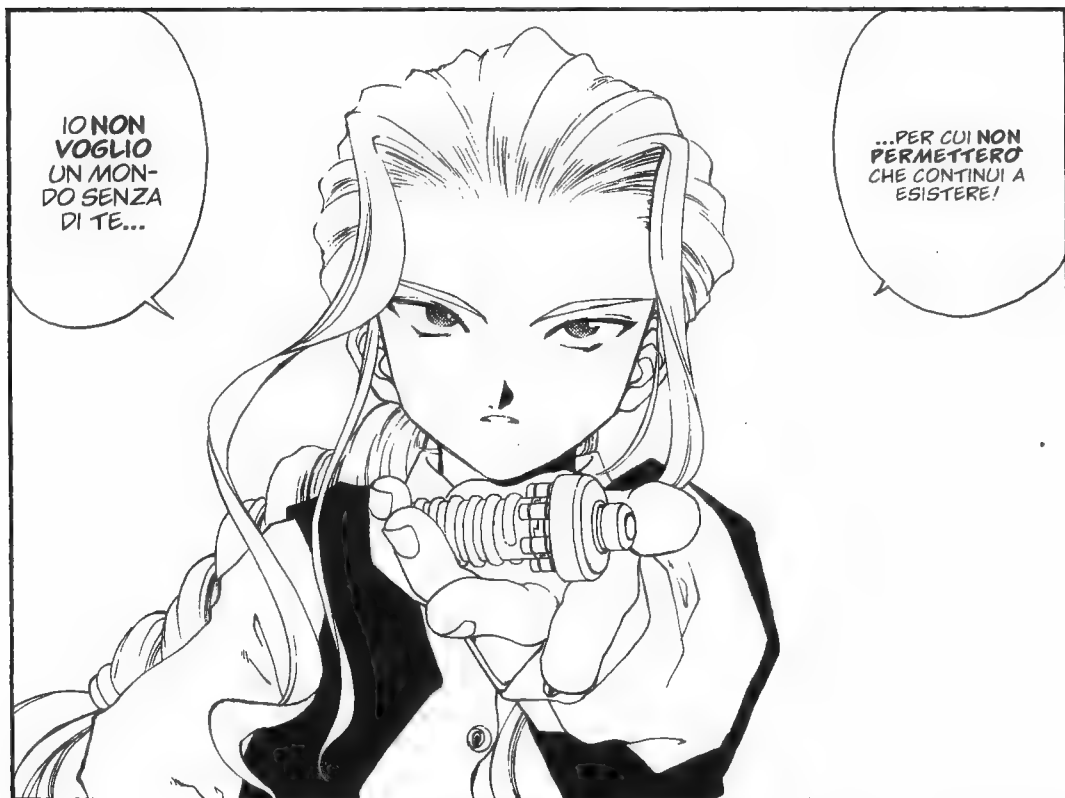
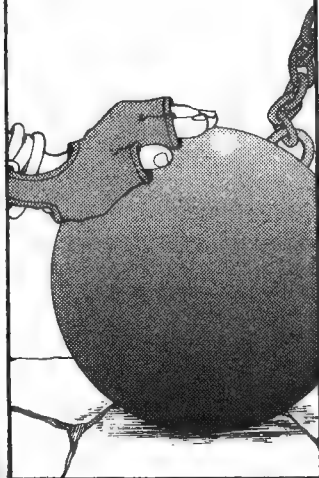
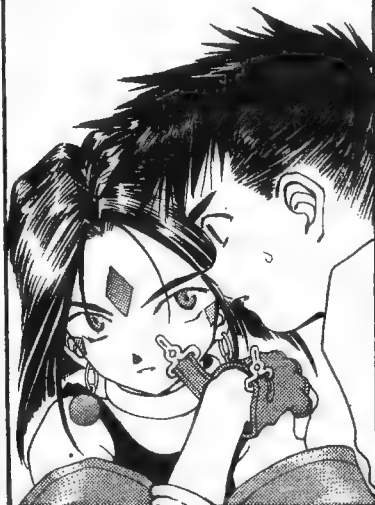
ANCORA QUEL SOGNO...
MA...
...PARLARE...
NE HO GIÀ SENTITO...
DUPLEX...
...UNA VITA IN COMUNE...

LO SCAMBIO DI OSTAGGI TRA LA STIRPE DIVINA E QUELLA DEMONIACA...
UNO SCAMBIO DI OSTAGGI?!
ANCHE TU SAI CHE E' DA SEMPRE IN ATTO UNA LOTTA TRA LE DUE STIRPI PER LA QUOTA D'OCCUPAZIONE, VERO?
ESATTO!
S-SÌ... CIOÈ...

NONOSTANTE SIA **PROIBITO** TOGLIERE LA VITA ALL'AVVERSARIO...

...A VOLTE PUO' CAPITARE CHE SI CORRA IL RISCHIO DI **INFRANGERE** LA REGOLA...

SE UNO DI NOI DUE MUORE, ANCHE L'ALTRA METÀ...
...SUBIRÀ IL MEDESIMO DESTINO!
LA VITA IN COMUNE...

MORIRE...?

IO E LEI SIAMO **UN'ANIMA** IN DUE CORPI...
...NEL **VERO** SENSO DELLA PAROLA!
DEV'ESSERE UNA BUGIA!
IO... N-NON CI CREDO...

NON E` VERO!
TU **NON PUOI RICORDARE** UNA COSA DEL GENERE!
NESSUNO DI NOI PUO` TOGLIERE LA VITA A QUALCUNO DELLA STIRPE AVVERSARIA SCONSIDERATAMENTE...
...PROPRIO PERCHE` I MEMBRI DI ENTRAMBE LE PARTI **NON SANNO** A CHI SONO LEGATI!

...PUO' SIGNIFICARE UCCIDERE UN ALLEATO, UN COLLEGA, UN AMICO... O SE STESSI!
ELIMINARE QUALCUNO APPARTENENTE ALLA STIRPE RIVALE...
...CHE VENGONO CANCELLATI I RICORDI DELL'UNIONE IN DUPLEX!
E' PER QUESTO MOTIVO...
MA IO NON VOLEVO DIMENTICARE.
ESATTO.

E PERCIÒ...
...INVOCAI UNA MALEDIZIONE SU ME STESSO...
CHIESI DI MANTENERE INTATTA LA MIA MEMORIA...
...E LA SCAMBIAI CON LA POSSIBILITÀ DI DIVENTARE ADULTO...

POTETE FARE...
...COSE DEL GENERE...?
SOLO CHE HO FATTO UN **ERRORE DI CALCOLO...**
COSA?
GIÀ... CONSERVARE TANTO A LUNGO QUESTO ASPETTO...
...STA INIZIANDO A GRAVARE TROPPO SUL MIO ORGANISMO...

FRA POCO...
...LA MIA VITA FINIRÀ.

...LA FINE DEL MONDO?
E` PER QUESTO CHE DESIDERI LA FINE DEL MONDO?

DI... DI COSA STATE PARLANDO?
ESATTAMENTE DI QUELLO CHE HAI APPENA SENTITO!
...PERCHE`? QUESTA E` UNA FACCENDA FRA ME E TE...

IO NON VOGLIO UN MONDO SENZA DI TE...
...PER CUI NON PERMETTERÒ CHE CONTINUI A ESISTERE!

ALLO STATO ATTUALE NON SONO IN GRADO DI EVOCARE IL MIO ANGELO...
...E NON POSSO FARE UN GRANCHÈ, RIDOTTA COSÌ...
MA POSSIAMO APPROFITTARE DI QUESTO FATTO...
INIBIRÒ I GRAVITONI DI QUESTI PESI!
NON AVREI VOLUTO INCONTRARTI IN QUESTE CONDIZIONI...
WHUMP
UH?!

OH!

THUD

TI DISPIACE INTERROMPERE GLI INCANTESIMI MENO BRUSCAMENTE?

S-SCUSA!

MI SEMBRA
PIU' CHE
OVVIO!

PREMENDO
IL PULSANTE
FARO' DI NUO-
VO SCORRERE
IL TEMPO NOR-
MALMENTE!

AH,
CAPISCO...

SICCHE, GRAZIE A TE, QUESTO MONDO VERRÀ SALVATO...
VERRAI ACCLAMATO DA TUTTI I POPOLI COME UN **EROE**...
...E BELLDANDY NE FARÀ LE SPESE **MO-RENDO**.
!

NON VOLEVI ATTIVAR-LO?
CO-RAGGIO, ORA...

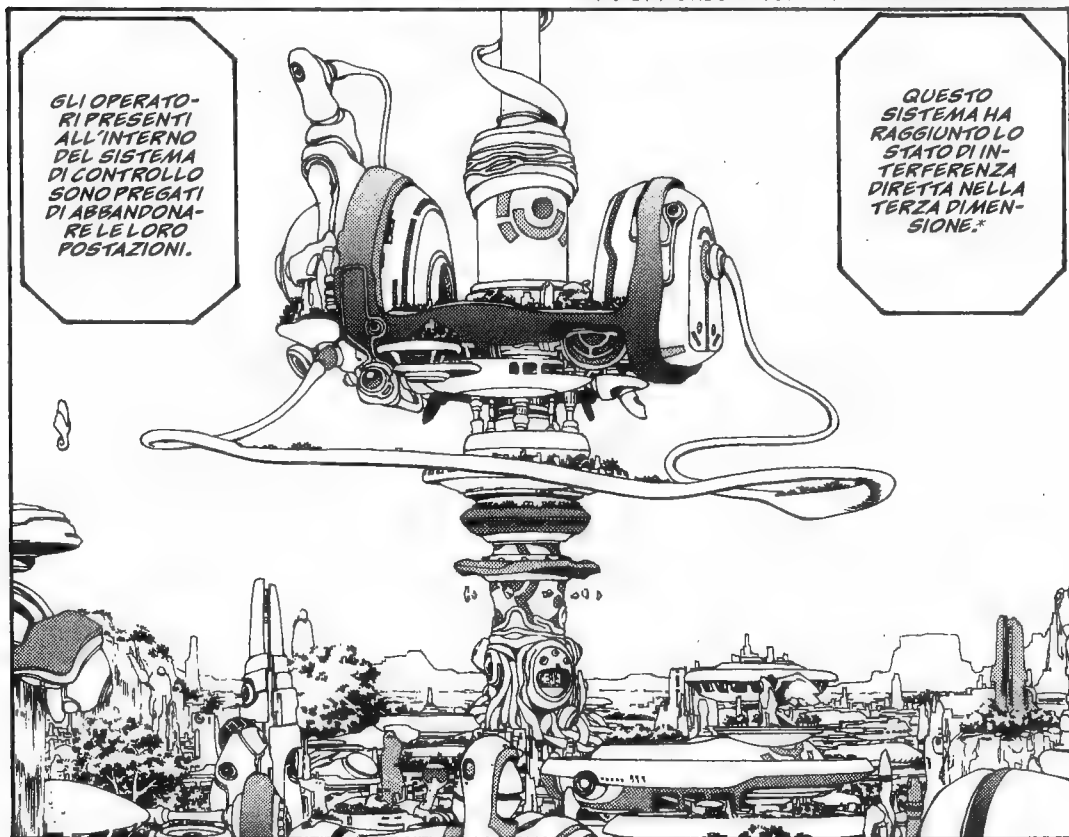
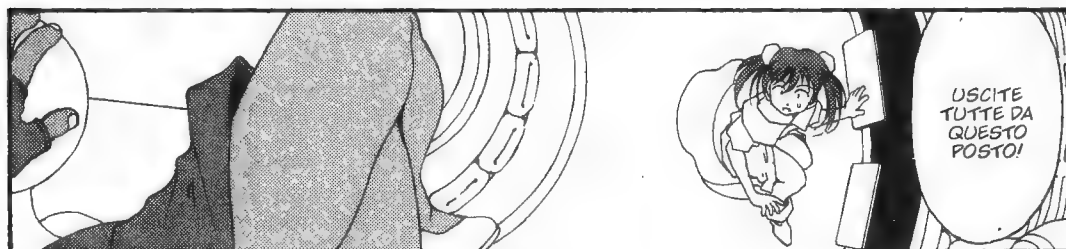
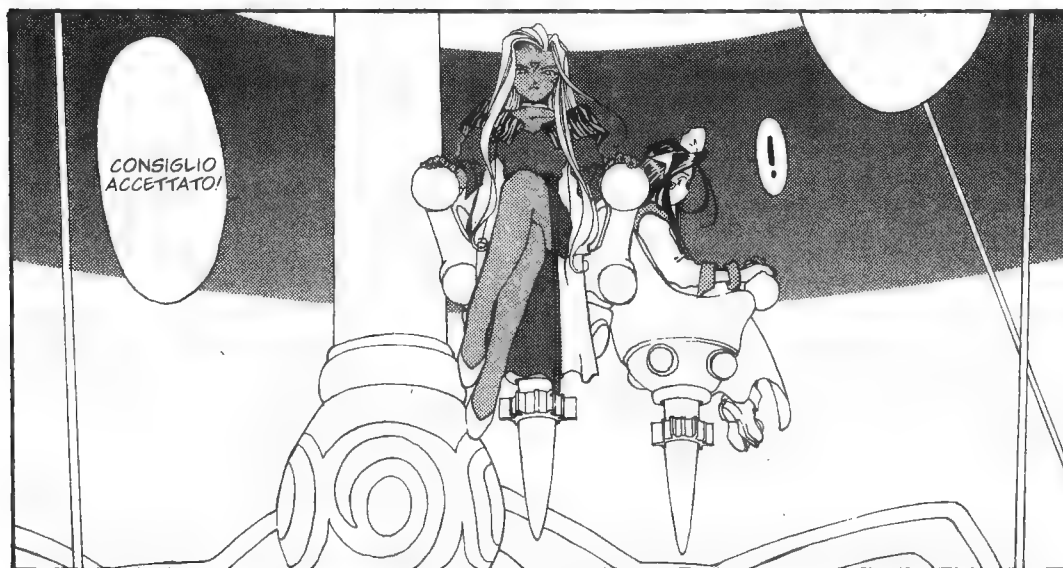
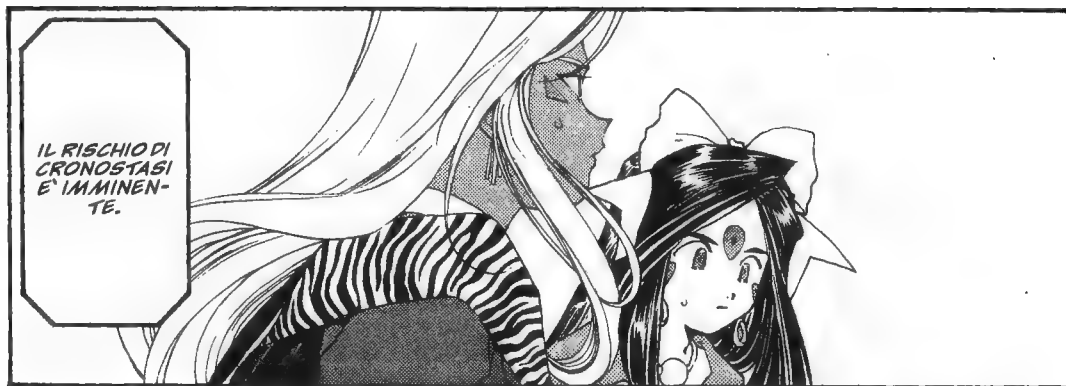
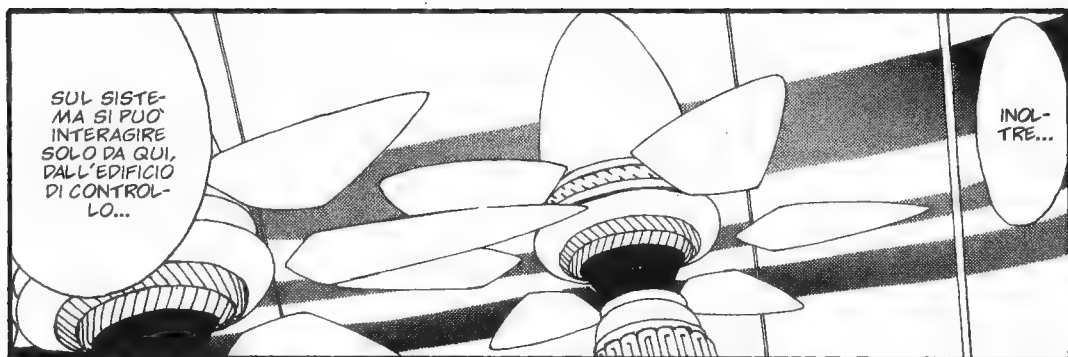
IL DIVARIO IRREGOLARE E' AUMENTA-TO AL 42%!
LA PERCEN-TUALE DEI PROGRAMMI OPERANTI SI E' ABBASSA-TA AL 25%!

È IMPOSSIBILE ANNULLARE IL BLOCCO!
LE CARATTERISTICHE DEL PROGRAMMA RIVALE STANNO CAMBIANDO!

POTREBBE ESSERE IMPOSSIBILE ANALIZZARE LO SCHEMA DEI CAMBIAMENTI DELLE CARATTERISTICHE!
PERÒ...

...TE NE SEI ACCORTA...?
IN QUEL PUNTO NON SI È VERIFICATO ALCUN CAMBIAMENTO...
B/P
B/P
È COME SE... ASPETTASSE...
...DI RICEVERE QUALCOSA...
UNA PASSWORD!
È PROBABILE!

*L'UNIVERSO IN CUI VIVONO GLI ESSERI UMANI.

QUESTO SISTEMA HA RAGGIUNTO LO STATO DI INTERFERENZA DIRETTA NELLA TERZA DIMENSIONE.*

GLI OPERATORI PRESENTI ALL'INTERNO DEL SISTEMA DI CONTROLLO SONO PREGATI DI ABBANDONARE LE LORO POSTAZIONI.

IL RISCHIO DI CRONOSTASI E' IMMINENTE.

ACCETTATE IL CONSIGLIO DI EVACUAZIONE?

!
CONSIGLIO ACCETTATO!

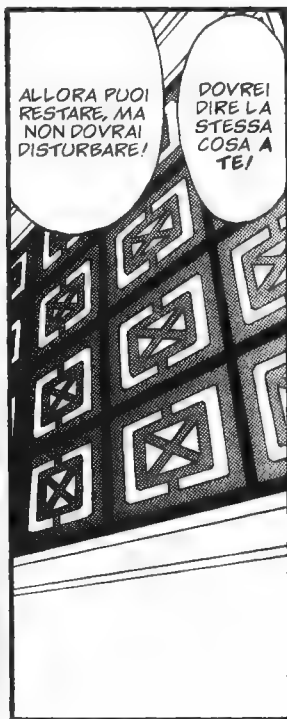
USCITE TUTTE DA QUESTO POSTO!

FORZA, ANCHE TU!
TSK!
HAI INTENZIONE DI RIMANERE QUI DA SOLA, VERO?
SE NON TE NE VAI ORA, SARÀ MOLTO PEGGIO...

NON TI PERMETTERÒ DI FARE L'**EROE** E DI BECCARTI TUTTO IL MERITO!

UH...

L'AVEVI CAPITO...?

DOVREI DIRE LA STESSA COSA **A TE!**

ALLORA PUOI RESTARE, MA NON DOVRAI DISTURBARE!

FORZA, RAGAZZE! ANDATE VIA!

ATTIVERO' UNA TRIPLA BARRIERA DIFENSIVA!

LA PERCENTUALE D'INVASIONE SI E' ABBASSATA DEL 2%!

TUTTI GLI OPERATORI RIFIUTANO IL TUO CONSIGLIO.

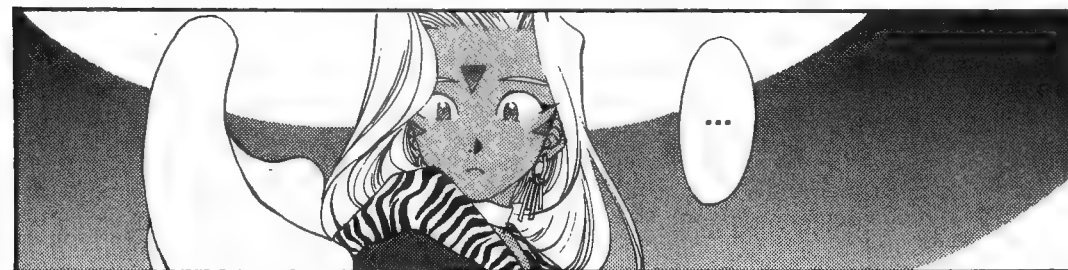
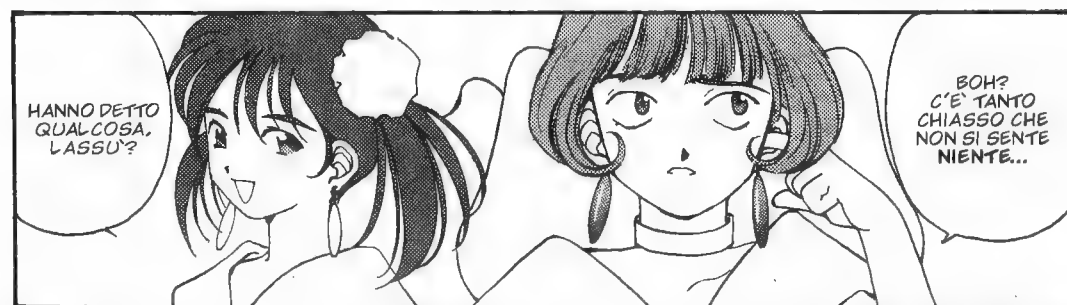
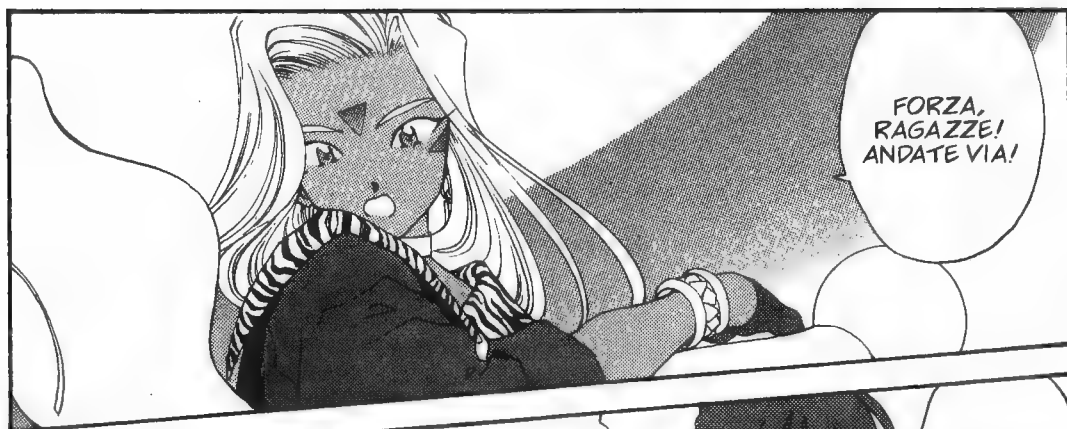
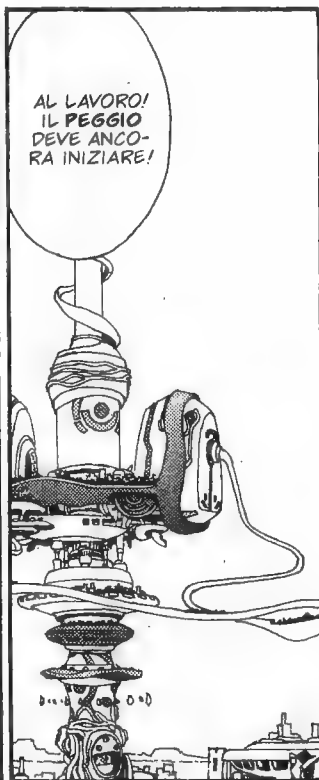
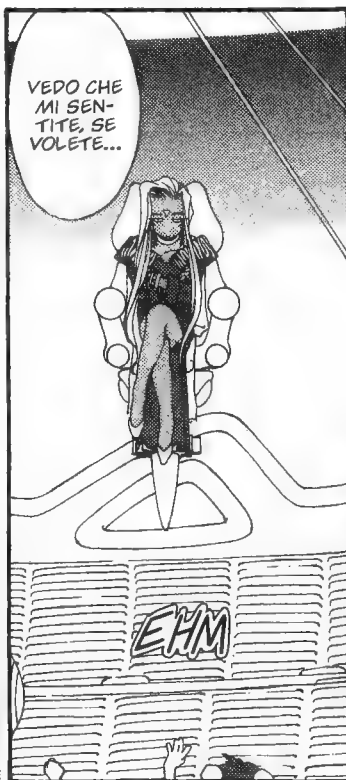
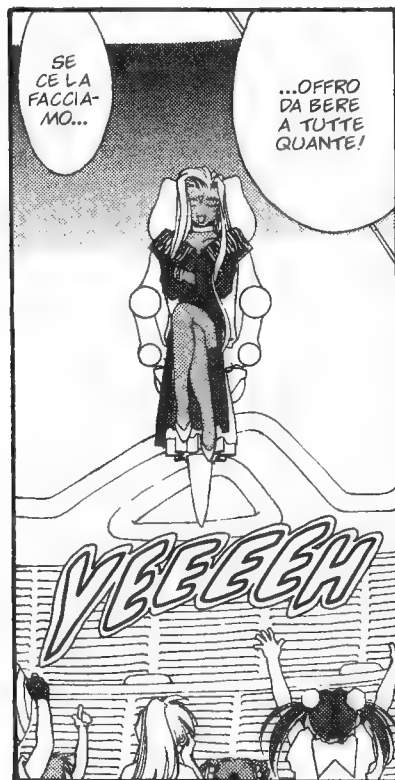
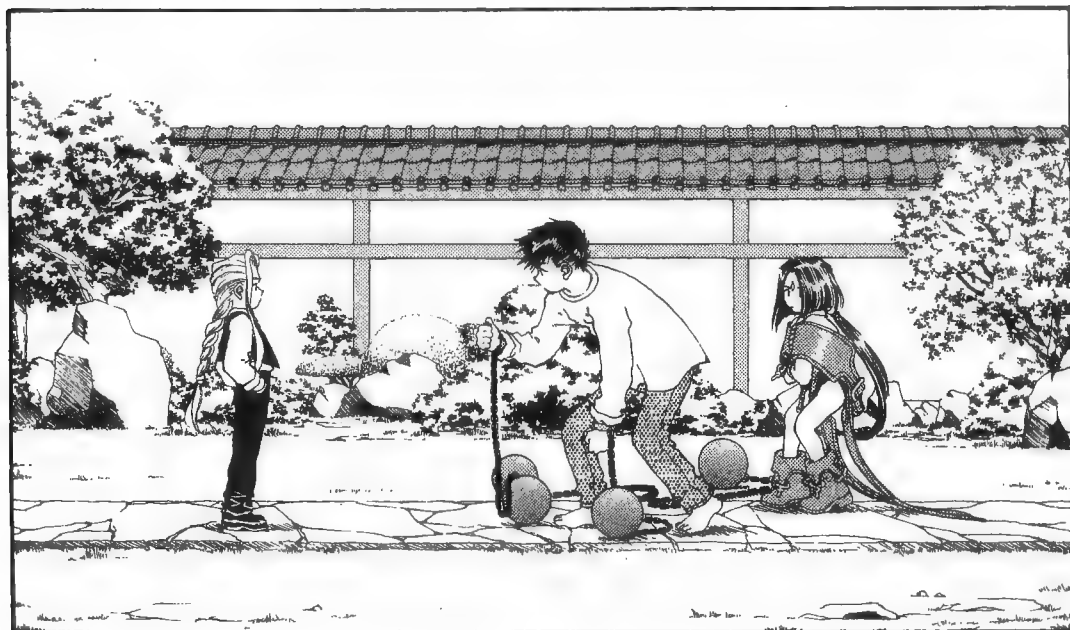
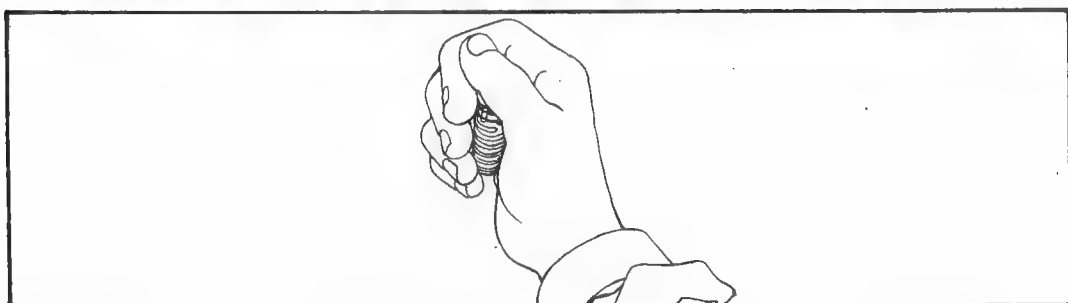
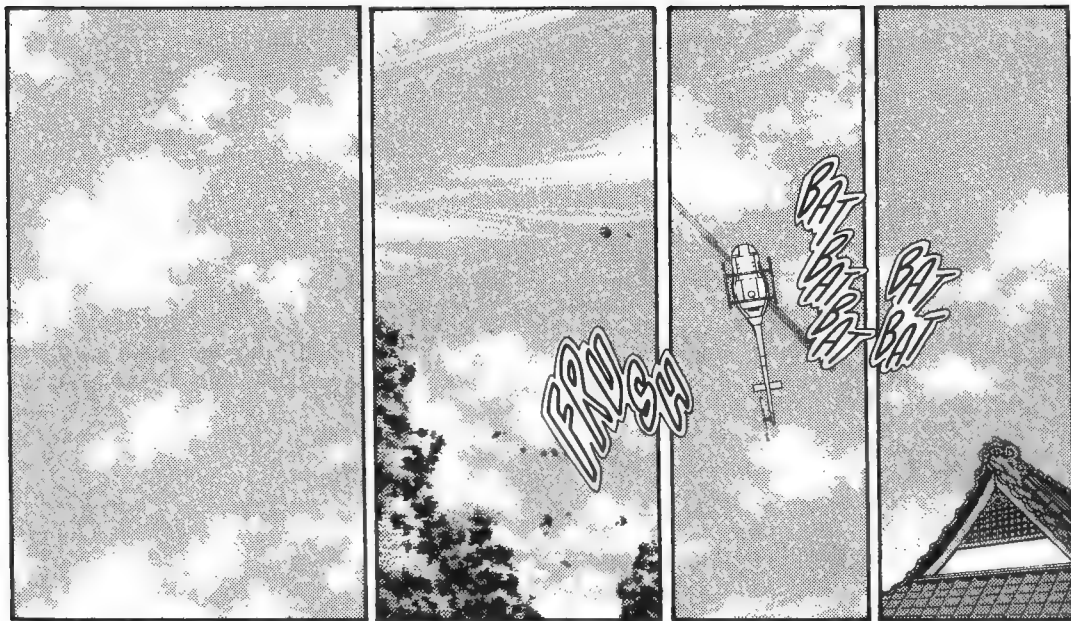
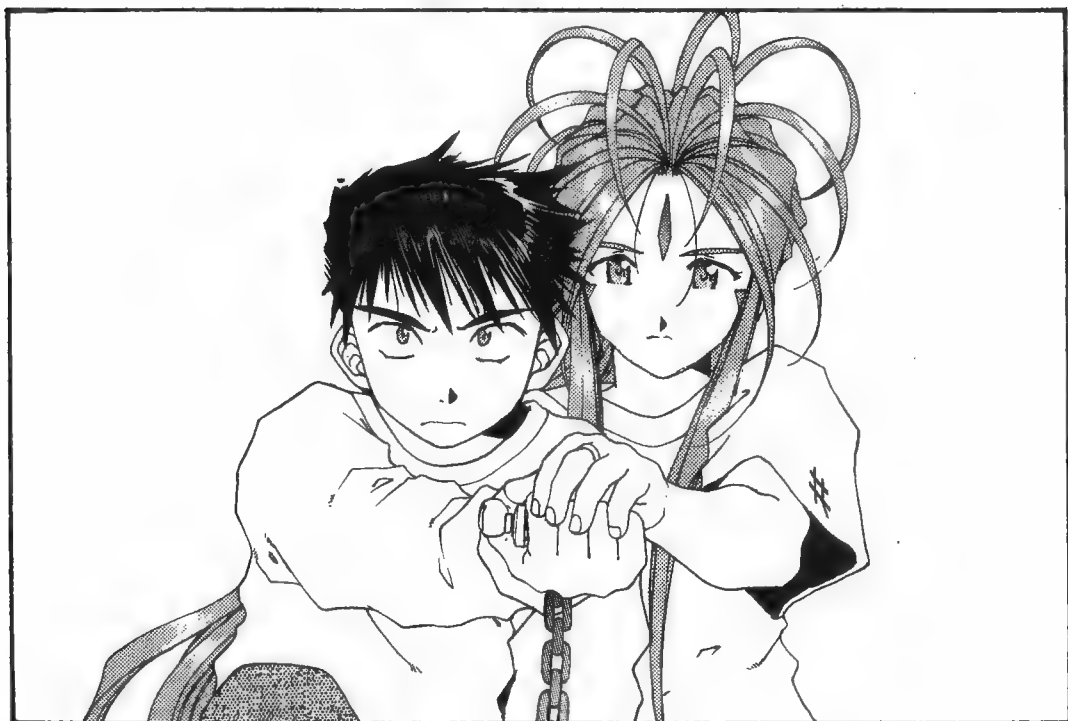
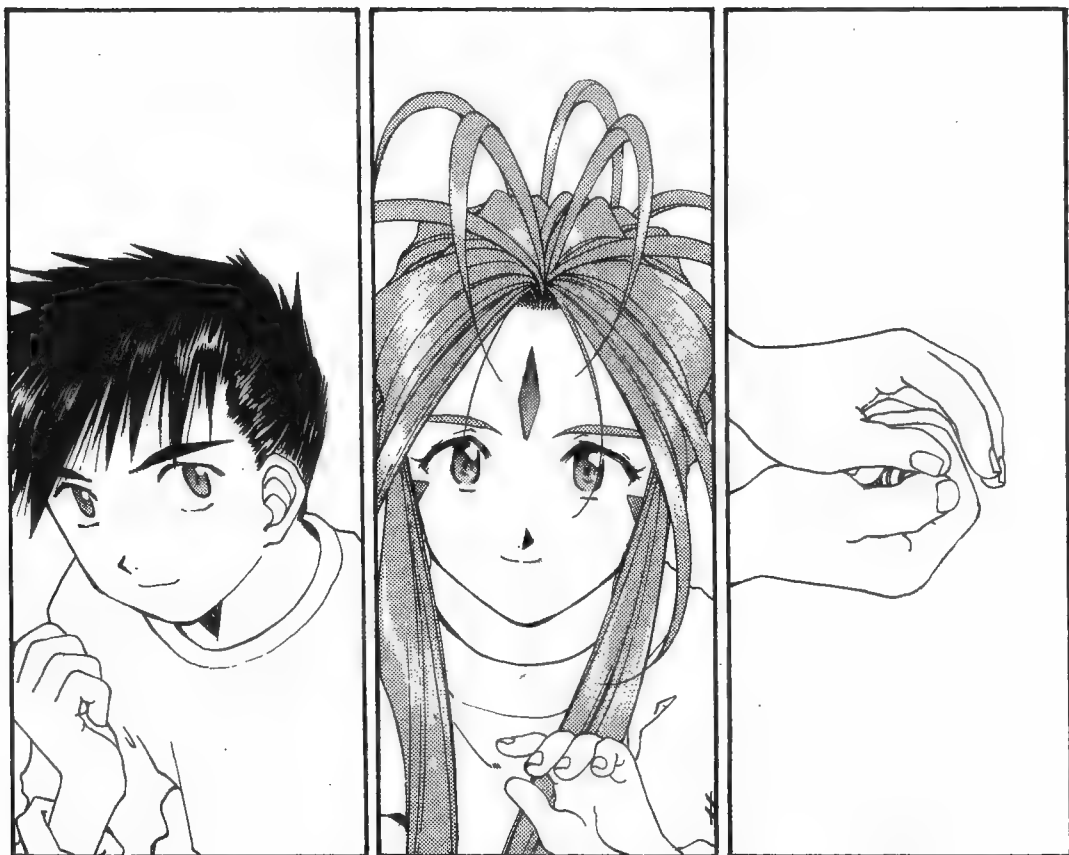
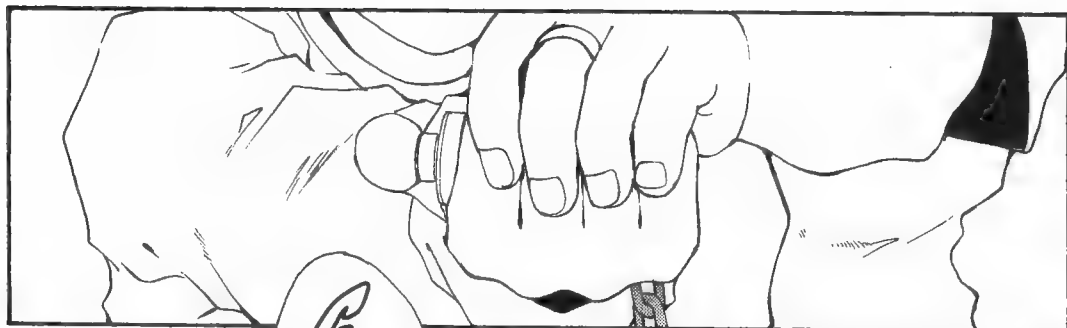
SE CE LA FACCIAMO...

...OFFRO DA BERE A TUTTE QUANTE!

YEEEEH

VEDO CHE MI SENTITE, SE VOLETE...

EHM

AL LAVORO! IL **PEGGIO** DEVE ANCORA INIZIARE!

OH, MIA DEA! - CONTINUA (IL PROSSIMO MESE, IL 100° EPISODIO! AUGURI!)

NARUTARU di Mohiro Kito

IL CONSIGLIO

TAP
TAP

古本市

EHI, GUARDA!
CHE C'E'?

NIENTE MALE!
HAI VISTO? HA LE **CALZE ROSSE!**
FANNO PARTE DELL'UNIFORME SCOLASTICA...

E C'E' SOLO **UNA SCUOLA** CHE HA QUELL'UNIFORME ESCLUSIVA...
E' FAMOSISSIMA... L'ISTITUTO BANDA...

...DOVE STUDIANO LE FIGLIE DELLE FAMIGLIE PIU' RICCHE DEL GIAPPONE...

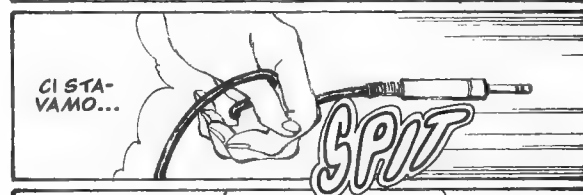
PER ESSERE AMMESSI BISOGNA AVERE **MOLTI** REQUISITI FONDAMENTALI, OLTRE AI **VOTI ALTISSIMI**...
I GENITORI DEVONO AVERE TITOLI DI STUDIO PARTICOLARI, ESSERE PROFESSIONISTI AFFERMATI E AVERE UN REDDITO PARTICOLARMENTE ALTO...

INOLTRE, C'È UN'ALTRA LIMITAZIONE ALL'AMMISSIONE...
...E HA A CHE FARE CON L'UNIFORME...
COSA?!

GIÀ... CHI NON HA UNA **BELLA LINEA** È IMPOSSIBILITATO A INDOSSARLA!
BOA
MA IN CHE RAZZA DI MONDO VIVIAMO?!

ORMAI LA DISCRIMINAZIONE È DIVENTATA PARTE INTEGRANTE DELLA SOCIETÀ...
SEMBRA QUASI CHE UNA SOCIETÀ SENZA DISCRIMINAZIONI NON POSSA PIÙ ESISTERE...

KARAOKE
B&J
CLACK

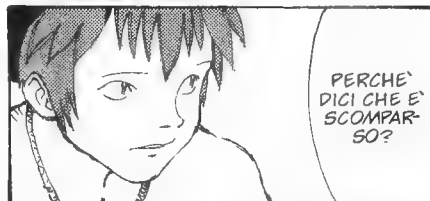
SATOMI OZAWA! SEI IN RITARDO!
MANCAVI SOLO TU!
CI STAVAMO...
SPIT
AL MONDO ESISTONO DUE TIPI DI PERSONE... QUELLE CHE ATTENDONO E QUELLE CHE SI FANNO ATTENDERE...

A ME NON IMPORTA NULLA...
DILLE QUALCOSA, SUDO!
ANTIPATICA!
...PERCHE` NON SOPPORTO DI DOVER ASPETTARE QUALCUNO...
SMILE
NATURALMENTE...
...IO APPARTENGO ALLA SECONDA CATEGORIA...

HO CANTATO QUINDICI CANZONI NEL FRATTEMPO!
UGH... MI FA MALE LA GOLA!

NON HO ALCUN INTERESSE PER STUPIDE CANZONI CHE PARLANO SOLO D'AMORE...

NO... NON E` IL MIO GENERE...
TU NON CANTI, SUDO?

DUNQUE, QUAL E` L'ARGOMENTO DI OGGI?
ABBIAMO UN PROBLEMA.
NON C'E` ALCUN SIGNIFICATO PROFONDO...
E` STRANO CHE UNO COME NAOZUMI ABBIA SCELTO UN POSTO DEL GENERE...
COS'E', HAI CAMBIATO RELIGIONE...?
MENU
UN PROBLEMA?
E` SCOMPARSO.
SI TRATTA DI KOMORI...

QUEL MANIACO DI LAME, SPADE E PUGNALI...

ECCO PERCHE` NON E` QUI CON NOI...

CONOSCETE LA COMPAGNIA AEREA **MOTOKI**, VERO?

ULTIMAMENTE I TELEGIORNALI NE PARLANO...

PROBABILMENTE È STATA OPERA DI KOMORI...

PROPRIO COME TEMEVO!

ME LO IMMAGINAVO!

COSA IMMAGINAVI?

KOMORI HA FATTO QUALCHE **BRUTTO SCHERZO** A DUE AEREI DI QUELLA COMPAGNIA...

MA NON GUARDI LA TELEVISIONE?

È MORTA ANCHE UNA PERSONA!

COSA?
E L'HA UCCISA LUI?!
SEMBREREBBE PROPRIO DI SÌ.
NON...
...NON GLIELO PERDONERÒ MAI...

NEMMENO IO HO COMBINATO NIENTE DEL GENERE!

CERTO CHE GLIE-L'AVEVO DETTO!
EPPURE GLI AVEVI DETTO DI NON AGIRE DI TESTA SUA, NO?!

...MA LUI CREDE DI POTER FARE QUALSIASI COSA DA SOLO!

QUEL TIPO È TROPPO SICURO DI SÉ...
NON GL'IMPORTA NULLA DEL PROSSIMO!

D'ACCORDO, E' IMPOSSIBILE PER CHIUNQUE OTTENERE LE PROVE DI QUANTO STIAMO FACENDO...
E ANCHE SE FOSSE, DI COSA POTREBBERO INCOLPARCI?
AL MASSIMO CI TERREBBERO SOTTO OSSERVAZIONE...
MA QUESTO...
...NON PUO' OSTACOLARCI IN ALCUN MODO...
COMUNQUE GLI ADULTI NON SONO COMPLETAMENTE STUPIDI... E NON CI SAREBBE DA STUPIRSI SE DECIDESSERO DI MUOVERSI A LIVELLO GOVERNATIVO...
E' VERO CHE I CUCCIOLI DI DRAGO SONO IMMORTALI...
...MA DOPOTUTTO NOI SIAMO SOLO ESSERI UMANI, FATTI DI CARNE, OSSA E SANGUE...
SARA' MEGLIO STARE ATTENTI.
CREDI CHE LA POLIZIA STIA GIA' CERCANDO KOMORI?
NON NE HO PROPRIO IDEA...

COMUNQUE SIA, PRIMA O POI SAREBBERO INEVITABILMENTE ARRIVATI ALLO SCONTRO DIRETTO CON LUI!

...
CHISSÀ CHE FINE AVRÀ FATTO KOMORI...?

C'È QUALCOSA D'INTERESSANTE RIGUARDO QUELLA COMPAGNIA AEREA?

IN EFFETTI È UNA COMPAGNIA SINGOLARE...
BE', ALMENO KOMORI LE HA SEMPRE DATO MOLTA IMPORTANZA...
COSA?! E PERCHÈ? NON SONO MICA **MILITARI!**
PARE CHE SIA IN GRADO DI **SIMULARE BATTAGLIE AEREE...**

GIÀ...

LA CHIAVE DELLA FACCENDA E` QUESTA DITTA...

SLURP

VI VA DI USARE GLI ULTIMI GIORNI DELLE VACANZE ESTIVE PER INDAGARE...

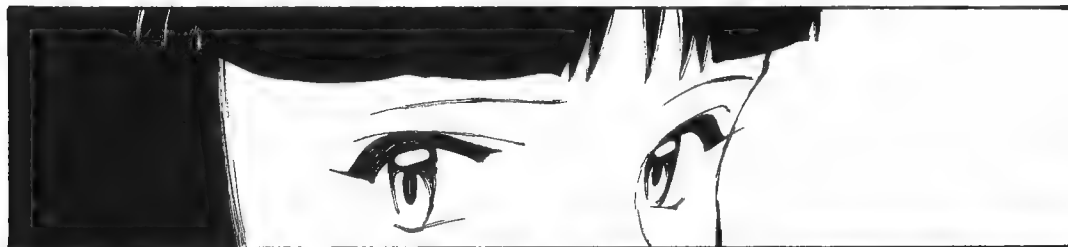
...E RINTRACCIARE KOMORI?

SÌ.

PERO` LO FARAI ANCHE TU, SATOMI!

CHE? IO?!

PERCHE` PROPRIO IO?!

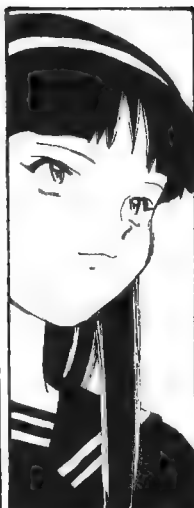
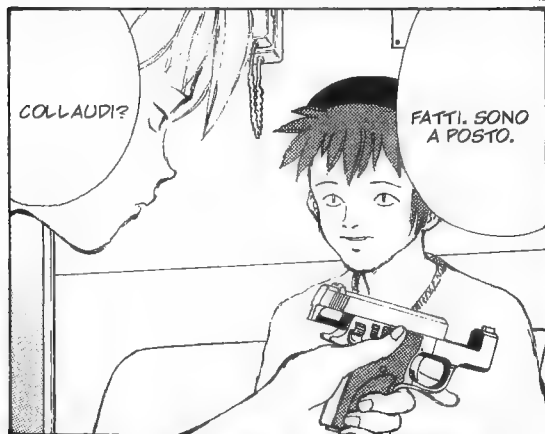
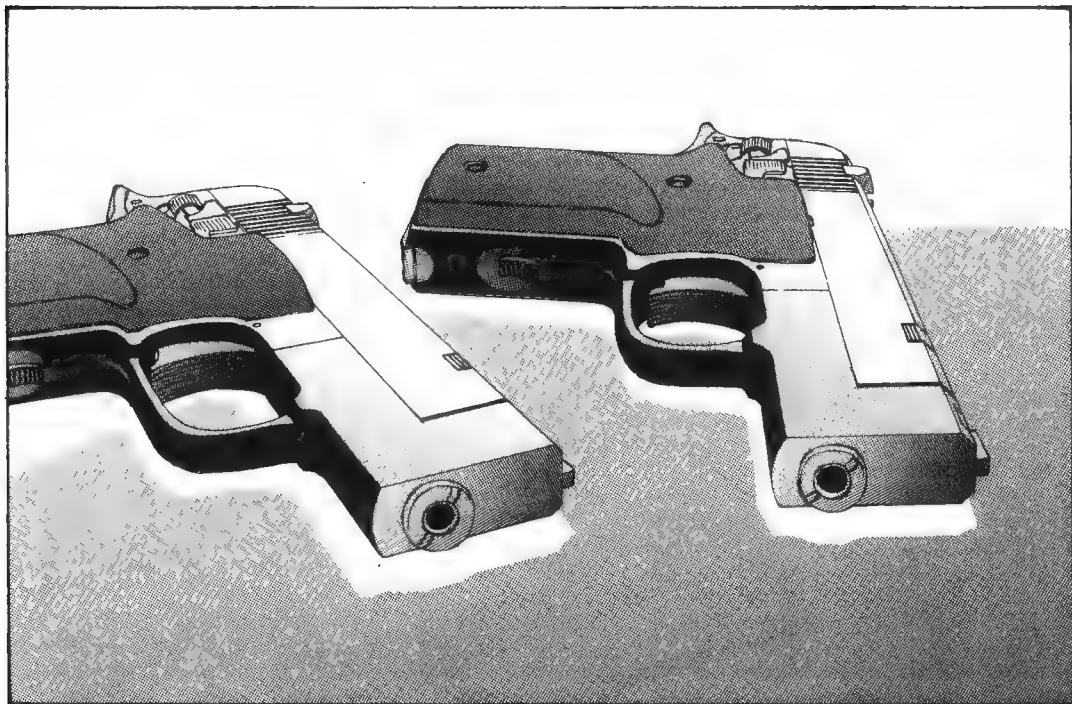
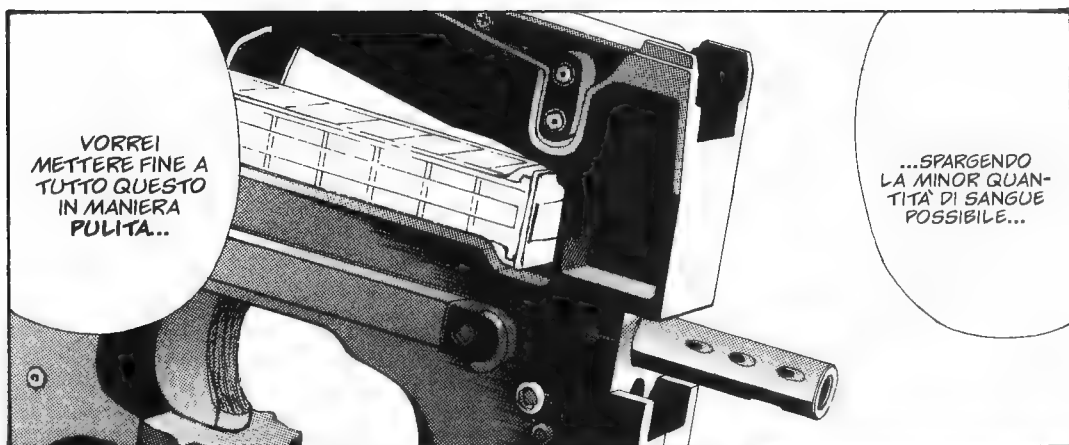
PER FAVORE, OZAWA.

VA BENE, MA IO INDAGHERO` DA SOLA!
LIBERIS-SIMA!
THUMP
FA' PURE QUEL CHE VUOI!

DICO QUESTO PERCHE` NON MI VA...
...DI ANDARE IN GIRO ASSIEME AL TUO ORRIBILE COSO!

MI CHIEDO COME ABBIA FATTO A DIVENTARE COSI`...
DEV'ES-SERE COLPA DELLA TUA MENTALITA` CONTORTA! A QUANTO PARE L'HAI INFLUEN-ZATO NEGATI-VAMENTE!

NON SI PUO` CERTO PRE-TENDERE CHE UNA PERSONA SUPERFICIALE RIESCA A VEDE-RE OLTRE LE APPARENZE...

COSA STAI DI-CENDO FRA I BAFFI?!
SE QUI C'E` QUALCUNO SUPERFICIA-LE, QUELLO SEI TU!
EHM

E VA BENE, VA BENE!
COMUNQUE SIA, IN OGNI CASO NON PORTERO` CON ME IL CUCCIOLO DI DRAGO!

SÌ, È MEGLIO...
COSÌ VA BENE, OZAWA?
...D'ACCORDO!
A PROPOSITO...
...RIGUARDO AL MIO INCARICO...
...MISSIONE COMPIUTA!
SAPEVO DI POTERMI FIDARE DI TE!
OTTIMO LAVORO, TAKANO.

INOLTRE, HO PREPARATO ANCHE QUESTE!

TIP

SAPENDO CHE KOMORI NON L'AVREBBE COMUNQUE VOLUTA, NE HO PREPARATE SOLO TRE...

FATTI. SONO A POSTO.

COLLAUDI?

IMPARA ANCHE TU A USARLE, SATOMI!

IH IH IH

HAI FATTO PIU` DEL NECESSARIO.
E` IL MIO HOBBY!
SE POSSIBILE, VORREI FARE A MENO DI RICORRERE A COSE DEL GENERE...
...A PARTE I CASI D'EMERGENZA IN CUI I CUCCIOLI DI DRAGO NON SONO NELLE VICINANZE...
...E SIA NECESSARIO USARLE PER LEGITTIMA DIFESA...

IL SANGUE...

...È GIÀ STATO VERSATO.

LA DISCRIMINAZIONE...

...DARÀ ORIGINE ALL'UGUAGLIANZA...

NARUTARU - CONTINUA

Napoli Comicon atto uno (K95-A)
Ho appena visitato il vostro sito, e devo dire che non è niente male. Io leggo manga solo da qualche mese, grazie a un amico che mi ha fatto leggere alcuni titoli che compra periodicamente. Be', inutile dire che mi sono appassionata e ho iniziato ad acquistare qualcosa. Sto provvedendo a procurarmi gli arretrati delle serie che più mi hanno colpito, e a proposito di questo avrei da farti alcune domande:
1) Nella lista degli arretrati della Star Comics, la serie **Video Girl Ai** può essere richiesta dal numero 1 al 17, mentre la serie che sta uscendo in questi mesi prevede solo 13 numeri. Le due serie sono differenti, oppure in quella in corso manca qualcosa?
2) E' possibile ordinare per posta in blocco un'intera serie?
3) Per quest'anno non sono previste altre fiere o mostre da queste parti (Napoli e il sud in generale)? Perché? Forse perché le vendite qui al sud sono un po' più scarse?
Per il momento è tutto: faccio i miei complimenti a tutti i Kappa boys, e soprattutto a te (ti ho 'conosciuto' alla mostra Comicon a Napoli e devo dire che sei veramente molto simpatico. Grazie ancora per l'autografo che mi hai fatto sul poster di **Ken** nel primo numero di **Express** (devo dire che sei anche molto carino!). Non fa niente se non mi risponderai, le domande per te saranno forse sciocche e non avrai neanche tempo di leggerle! Ciriciriciao! **Angela Di Fraia**

Uffa! La volete smettere di insinuare che non leggiamo le vostre lettere?! Ogni mese ce le godiamo tutte dalla prima all'ultima, anche se non possiamo poi rispondere a tutti! Sei perdonata solo perché sei riuscita a farmi arrossire (cosa sono tutti quei complimenti?). Ecco risolti i tuoi interrogativi:
*1) Incredibile ma vero, la versione di **Video Girl Ai** più completa è proprio quella che stiamo pubblicando in questi mesi, poiché vanta tutte le pin up di Masakazu Katsura. E' che adesso la presentiamo in volumoni da 200 pagine, mentre una volta era pubblicata in albetti da 128!*
2) Certo che puoi! A pagina 128 trovi tutte le modalità.
3) Non organizziamo noi le manifestazioni. Andiamo dove ci invitano, fiere o librerie che siano. Adoro il sud Italia (i miei nonni materni sono calabresi) e incrocio con te le dita per un proliferare di manifestazioni mediterranee.
Ciao e rimani sintonizzata con noi!

Napoli Comicon atto due (K95-B)
Ciao a tutti! Come state? Spero che vi siate ripresi dopo l'assalto subito a Napoli: cosa volete fare, i napoletani sono fatti così! Sono Marco, il ragazzo che è stato praticamente sempre nel vostro stand, dando sostegno morale – e fisico – a Francesco (Checco), che doveva difendere la postazione. La rissa per avere un disegno o un autografo non è stata per fortuna cruenta. E io che sono stato tre giorni con voi non sono riuscito a farmi fare neanche un disegno da Keiko Ichiguchi o da Vanna Vinci... Non volevo dare ulteriore lavoro a queste ultime, che già mi sembravano abbastanza impegnate. Comunque sia, non sono andato via a mani vuote. Il buon Andrea Accardi mi ha disegnato un bellissimo Matteo, direttamente dalle pagine di **Pazzo di te**. Anche se non fossi riuscito a farmi fare neanche un disegno non sarebbe stato un problema: mi bastava guardare come lavoravano questi artisti, anche se la situazione non era ottimale. I ragazzi premevano incessanti (togliendoci anche l'ultimo millimetro cubo di ossigeno), le sedie erano solo due (per cui i disegnatori dovevano sedersi a turno), per non parlare dell'allergia di Keiko... Vabbe', per quest'anno è finita. Adesso vi saluto e vi lascio al vostro lavoro. Ciao!

Che piacere ricordare Napoli Comicon, e che gioia essere lì in quei giorni, tra fan davvero calorosi! Napoli, il sole, la pizza, le pastarelle con la ricotta, ma anche le belle piazze, il mare... Sigh... Spero di tornare anche il prossimo anno! Hai descritto un momento di grande stress, ma anche e soprattutto di emozionante felicità. Il nostro stand è stato il più visitato (e il meglio frequentato), e il lavoro di autori come Andrea Accardi, Vanna Vinci e Keiko Ichiguchi è stato premiato da tutti i lettori. Grazie per l'e-mail, e salutaci Checco!

Quel mostro di Pokèmon (K95-C)
Non posso crederci, è successo un'altra volta! Un bambino di 4 anni si è buttato giù dalla finestra dopo aver visto **Pocket Monsters** e ora tutti incolperanno di nuovo la 'violenza' dei cartoni animati giapponesi, come successe tempo fa per il famoso attacco epilettico (fra parentesi, a proposito dello stesso cartone). In verità io penso che questi poveri bambini lasciati tutto il giorno da soli davanti alla televisione farebbero un atto così estremo per la disperazione anche dopo aver visto *Rin Tin Tin*! Non penso proprio che la colpa sia del cartone. Mi farebbe molto piacere che nella posta di **Kappa** si parlasse un po' di questo (e sarei ancora più felice se poteste pubblicare la mia e-mail...). Dopo questa sfuriata posso finalmente passare a farvi i complimenti per la nuova veste di **Kappa**: l'ho molto apprezzata! Grazie e Ciriciao! **Francesca Borgioni (mikage@libero.it)**

La prima volta che l'ho visto (K95-D)
Ciao, Kappa boys, mi chiamo Jessica, ho 26 anni e questo sarà ormai il mio 5° o 6° tentativo di scrivervi (chi tiene più il conto?). Non ho mai ricevuto delle risposte da parte vostra, né su **Kappa Magazine** né su **Mitico**, ma ho deciso di riprovarci dato che oggi 6 maggio 2000 è avvenuto l'impensabile... Mentre stavo divorando il mio bel piatto di pasta quotidiano, sintonizzata come sempre sul telegiornale odo queste parole: «E ora parliamo di cinema. Dopo l'eroina cinese Mulan, portata al successo dalla Walt Disney, ecco arrivare sui nostri schermi un'altra eroina orientale **La principessa Hime**. Ce ne parla la nostra Anna Praderio...». Oh my god... La forchetta mi crolla nel piatto, dopodiché alzo lo sguardo verso la TV e vedo in tutto il suo splendore **Mononoke Hime**! La Praderio parla pure bene del film, e cita Miyazaki come il Walt Disney d'Oriente (ma non mi dire!), un maestro che ha disegnato tutto il film e poi l'ha reso tridimensionale grazie al computer, pittura computerizzata dunque. Definisce poi **La principessa Hime** come un cartone non per bambini, come siamo abituati a vederne arrivare da sempre dal Giappone (?!?), ma un vero e proprio film d'animazione per adulti... Perciò è con le lacrime agli occhi (badate che non sto scherzando) che vi invio quella che è stata una delle mie tante e-mail da voi scartate... chissà

puntoaKappa

posta: **Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)**
e-mail: **info@starcomics.com**
web: **www.starcomics.com**

Questo mese ci concentriamo su Bologna, e sveliamo ben dieci posizioni. Tra i video entra in classifica con un sorprendente secondo posto il DVD di **Lupin III**, mentre tra i manga sconvolge la top ten **Fortified School**, che sale sul podio superando addirittura **Lamù**. Tra i nuovi arrivi **Hojo World** relega in ottavo posizione **Cat's Eye**, mentre **Goldenboy** entra per la prima volta nell'Olimpo...

MARZO 2000

I 10 MANGA PIÙ VENDUTI

BOLOGNA
1) Touch # 9
2) Fortified School # 6
3) Lamù # 37
4) JoJo # 77
5) Maison Ikkoku # 17
5) Berserk # 31
7) Hojo World # 1
8) Cat's Eye # 12
9) Goldenboy # 7
10) Slam Dunk # 55

© Hojo/Shueisha

I 10 VIDEO/DVD PIÙ VENDUTI

BOLOGNA
1) Neon Genesis Evangelion # 8
2) Lupin III DVD # 1
3) Cowboy BeBop # 5
4) Orphen # 1
5) Neoranga # 1
5) Ritorno ad El-Hazard # 2
7) City Hunter 91 # 1
8) Nazca # 3
9) Serial Experiment Lain # 2
10) Slam Dunk # 3

Dati raccolti presso:
Fat's Dream, via Ercolani 3, 40122 Bologna, tel. (051) 550488

se stavolta ce la farò... Cordiali saluti da una vostra fedele lettrice, da sempre amante delle produzioni del Sol Levante.

«...Sabato 19 Settembre 1998 ho visitato una fiera del fumetto tenutasi a Milano (la Comiconvention '98) con un mio caro amico, di età un po' più veneranda di me (39 anni). Un fumettaro convinto... Eh sì, Maurizio possiede di tutto dal punto di vista dei fumetti... gli mancava solo la produzione del Sol Levante, per la quale ho rimediato io! Gli ho fatto leggere tutti i manga che possiedo, e tra tutti ha preferito **VGA**, **Arale** (come non capirlo) e **Gon** (ora è lui che si compra i manga che non ho e me li fa leggere)! Ma veniamo al dunque: a quella fiera è stato proiettato in una piccola stanzetta – con un televisore che faceva le veci di uno schermo, e delle sedie con tavolino incorporato che sostituivano le poltrone da cinema – lo splendido **Mononoke Hime**! Tre ore di film d'animazione (sarebbe assurdo definirlo un semplice cartone animato) rigorosamente in giapponese! Cari Kappa, credo di non aver mai visto qualcosa di più bello... Nella stanza, occupata inizialmente da un centinaio di persone, i posti a sedere non erano molti. Il televisore davanti a noi, per quanto grande fosse non consentiva a tutti una buona visione, e i posti a sedere non erano sistemati su un piano inclinato, per cui chi era dietro non vedeva nulla. C'era allora chi stava per terra, chi in piedi negli angoli o attaccato al muro in stile mimetico, o chi come me si era accaparrato un lussuoso posto su un calorifero, per fortuna ancora spento! Al termine dei due laser disc ho potuto contare almeno una settantina di persone ancora lì, e tutte felici di dedicare uno scrosciante applauso allo scorrere dei titoli di coda.

Insomma, avrei creduto di rimanere sola a vedere **La principessa fantasma**, e invece, nonostante i disagi fisici, tecnici e linguistici, tutti sono rimasti affascinati dall'opera del grande Hayao Miyazaki! Intendiamoci, forse potrei apparire di parte (un'amante dell'universo giapponese, non può che parlare bene di un film d'animazione giapponese), ma non è così: sono molto obiettiva, e se non mi fosse piaciuto, questa sarebbe stata una lettera di critiche negative! Il mio amico Maurizio non la finiva più di dirmi "Bellissimo!", anche se di tutto il film avevamo capito solo le parole 'Mononoke Hime', 'Arigato' e 'Hai'. Non siamo riusciti a cogliere per bene diverse cose, per esempio non capivamo perché le varie tribù fossero in lotta tra loro, chi fosse quell'entità che possedeva gli animali e lo stesso co-protagonista della storia, e a tale proposito i **Kappa Magazine** 60 e 71 sono stati assai delucidanti! Arigato Kappa boys! Per il resto la storia è stata chiara, e resa maestrale dall'animazione e dalle superbe musiche, perfette in ogni scena del film.

Ho continuato a pensare a quella storia per ore e ore, e poi per giorni. Ho provato una vera emozione... Sapete, il lavoro di Miyazaki mi piaceva già dai tempi di **Conan** (possiedo tutte le videocassette), e di **Lupin e il Castello di Cagliostro**, per non parlare poi di **Nausicaä** (che sto cercando di recuperare in toto, visto che a me manca un solo numero del manga)... Non ho visto gli altri suoi film, ma mi ritengo fortunata per aver potuto ammirare almeno quest'ultimo, perché chissà quando lo potremo vedere anche in Italia, nei cinema...

Perché 'qualcuno' ce ne vuole privare? La Disney dopo averci propinato dei film d'animazione 'blockbuster' in questi ultimi anni, cosa aspetta a incantare nuovamente il mondo distribuendo questo film? Non è giusto!

Mononoke Hime è un film che straripa di valori! Il rispetto della natura è in primo piano, la ricerca della non violenza pure, per non parlare poi dei sentimenti e dell'universo degli animali... Ve la ricordate voi Kappa boys la scena dove la protagonista San (almeno io la ritengo tale), taglia una pianticella per tamponare le ferite subite da Ashitaka, ossia l'altro protagonista? Appena eseguita l'azione, i piccoli *kodama*, gli spiriti del bosco, si mettono in cerchio nell'esatto punto in cui è stata tolta la pianta, per poi chinarsi a guardare cosa fosse rimasto, visto che San aveva ferito lei stessa la terra... Insomma, una scena di pochissimi secondi, ma che mi ha profondamente toccata e che da sola dice già tutto del film! Se doveste incontrare il signor Miyazaki, ditegli che a dispetto di alcuni detrattori, ci sono molti fan che lo amano anche qui in Occidente. Io sono una di loro.

Perciò ragazzi, diteci qualcosa di più! A nome dei Japan mangofili fan italiani (io sono cresciuta a pane e cartoni animati giapponesi, e ne sono fiera) aiutateci a capire sul serio perché il film è stato bloccato!»

Ecco qui... quella lettera esprime ancora le mie emozioni, benché sia stata scritta nel 1998... Era molto più lunga di così, ma nel corso di questi anni le mie domande aggiuntive hanno ricevuto da sole le risposte... Lascio a voi il libero arbitrio di utilizzare questa mia mail al meglio... Spero.

Vostra sempre e comunque affezionatissima
Jessica Crippa, Meda (Mi)

La tua lettera è rimasta sepolta sotto un mare di posta, ma un'onda improvvisa l'ha fatta tornare a galla. La stessa onda che ha portato ***Mononoke Hime*** *(ma la traduzione corretta è* ***La principessa Mononoke****, non* ***La principessa Hime****) a essere distribuito in America. In Italia siamo meno coraggiosi e autonomi dei nostri cugini francesi – ho avuto più volte modo di sottolinearlo –, e per convincere i distributori nostrani a 'rischiare' serve prima che l'esempio parta dalla grande mela. Personalmente sono felice che* ***Mononoke Hime*** *abbatta finalmente le frontiere italiane, perché a differenza di Pokèmon è un film come dio comanda. Amo e ho amato questo capolavoro di Miyazaki dalla sera in cui ho avuto la fortuna di vederlo in una sala di Tokyo, ovviamente in lingua originale. Da allora l'ho visto altre volte, in altre lingue. Ma ovviamente mai in italiano. Se mi fossi trovato al posto dei distributori, però, avrei forse destinato l'onore di capeggiare la rivincita degli anime a un altro film di Miyazaki, che per me non trova ancora oggi rivali. Tonari no Totoro avrebbe forse dimostrato al grande pubblico la poesia che si annida in ogni opera del maestro nipponico, divertendo e commuovendo al tempo stesso la platea. L'ho appena rivisto a Parigi ed è meraviglioso come un tempo.* ***Mononoke Hime*** *farà discutere, per via di una storia assai complessa (che richiede quindi un'attenzione maggiore allo spettatore) e soprattutto per la violenza (che risparmia ben poche scene del film). Mentre scrivo questa posta non è ancora uscito, ma lo danno in distribuzione per la fine di maggio. Ci siamo attrezzati, abbiamo chiesto a Keiko di parlarci delle divinità che appaiono nel film, ho recensito il più bel libro che Tokuma Shoten ha dedicato a* ***Mononoke Hime****, e il prossimo mese Andrea Baricordi ci stupirà con nuove indiscrezioni legate alla regia di Miyazaki. Il tutto, nella speranza che* ***La principessa Mononoke*** *non rimanga un caso isolato nella storia degli anime nel nostro Paese.*
Saluti a tutti e non dimenticate: dal 13 ottobre mangiatelo crudo! E soprattutto non prendete impegni...

Massimiliano De Giovanni

La **HUMPTY DUMPTY** organizza a Bologna i suoi nuovi corsi di fumetto per l'anno 2000/2001! **Vanna Vinci** e **Giovanni Mattioli** vi introdurranno al **Corso base di disegno e scrittura**, mentre **Keiko Ichiguchi** e **Massimiliano De Giovanni** vi sveleranno le tecniche del fumetto giapponese in uno speciale **Corso manga**. Nel corso delle lezioni, concepite come un vero e proprio laboratorio, dove a una parte teorica si affianca l'esperienza pratica dei partecipanti, sono trattati i seguenti argomenti: materiali, anatomia, ambientazioni, prospettiva, impaginazione, inchiostrazione, codici di scrittura, soggetto, sceneggiatura, story-board, tecniche narrative, studio dei personaggi e generi narrativi. Sono inoltre previsti incontri con personaggi di rilievo del mondo del fumetto (autori, editori...).
Le classi sono a numero chiuso.
Per informazioni e iscrizioni
hot line (051) 223030 dalle ore 10:00 alle 16:00
e-mail: info@kappanet.it

HUMPTY DUMPTY
SCUOLA DI FUMETTO
via San Felice 13,
40122 Bologna

5
週刊 丹誠 編集部
4
月刊 少年 ハイポジ 編集部

5° PIANO: REDAZIONE DEL SETTIMANALE **TANSEI**
COSA?! NON PUÒ FARMI QUESTO, CAPOREDATTORE!
NON IMMAGINA **QUANTO HO PENATO** PER RIUSCIRE A OTTENERE QUESTO MATERIALE FOTOGRAFICO!

D'ACCORDO, NON SONO RIUSCITA A COGLIERE **IN FLAGRANTE** IL SEGRETARIO DI GABINETTO KAYANO MENTRE SI DAVA DA FARE **DIETRO ALLE SOTTANE ALTRUI...**

KAMIKAZE
di Satoshi Shiki

ASSALTO

BORONIYA

...MA SONO RIUSCITA A SCATTARE QUESTE FOTO DOPO ESSERE RIMASTA APPOSTATA **PER ORE E ORE** SUL LUOGO IN QUESTIONE!

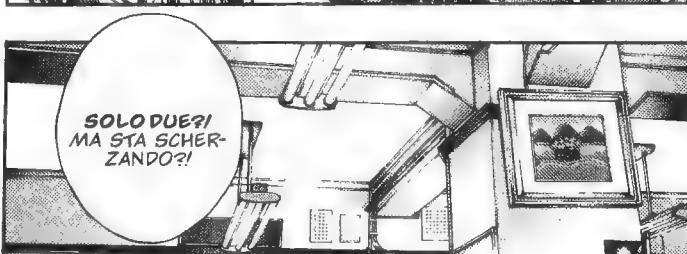
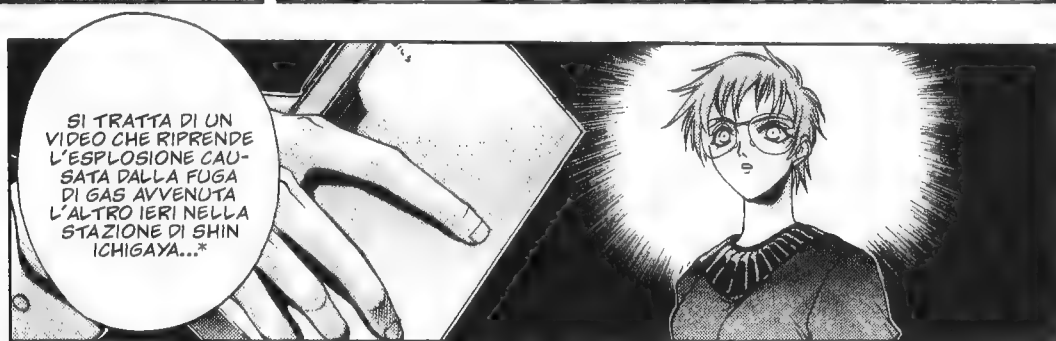
ISTERICA!

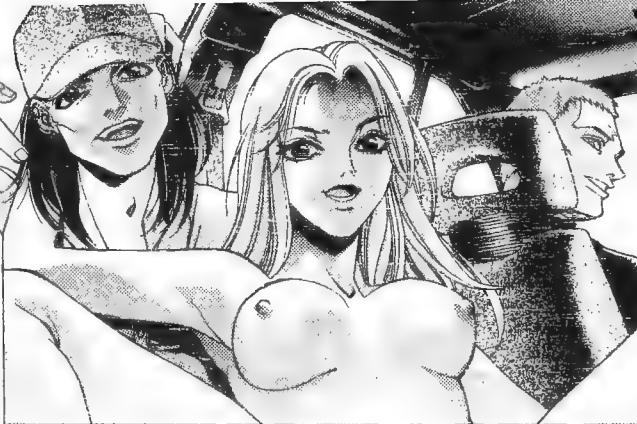
ALMENO QUATTRO MERITANO DI ESSERE PUBBLICATE! NON E' D'ACCORDO, CAPORE-DATTORE?!

EH EH! IO NON MI LASCIO METTERE I PIEDI IN TESTA TANTO FACIL-MENTE...
PER CASO L'HAI DIVO-RATO, KEIKO? TI SI SENTIVA PER TUTTA LA REDAZIONE...

WHUMP

HUFF

ORA SONO GIORNALISTA SOLO PERCHE' CE L'HO SCRITTO SULLA CARTA D'IDENTITÀ... MA I MIEI REPORTAGE SONO IDIOZIE DA SETTIMANALI SCANDALISTICI..
MA CHE STO FACENDO...? CHE FINE HA FATTO IL MIO SOGNO DI LAVORARE IN PRIMA LINEA COME GIOR-NALISTA?

* VEDI **KAPPA MAGAZINE** 91. **KB**

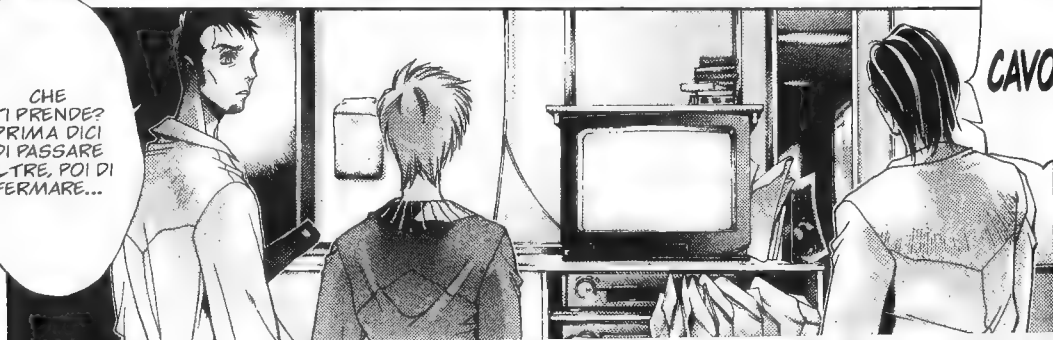
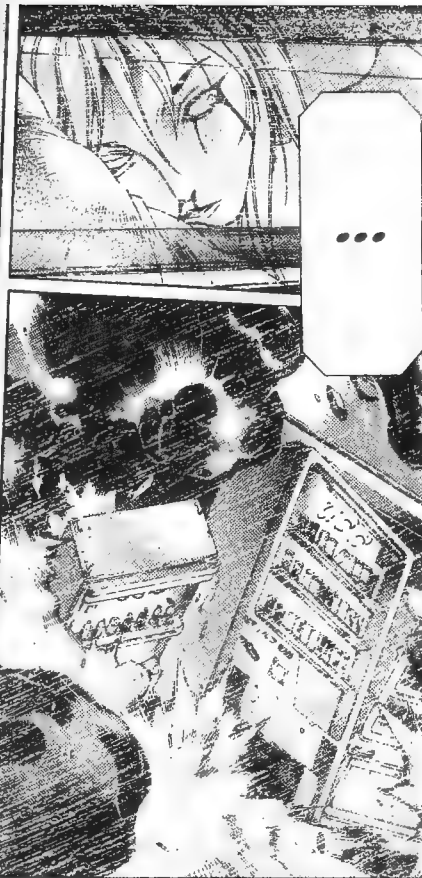
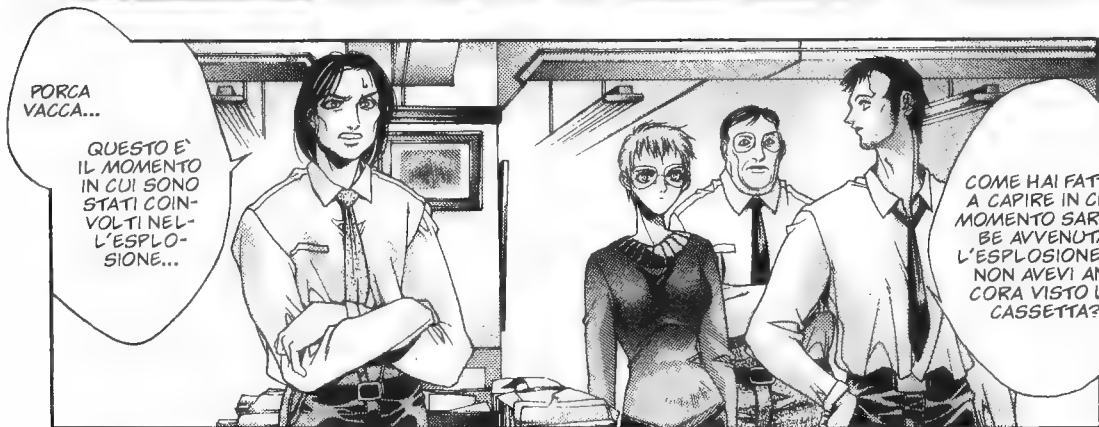
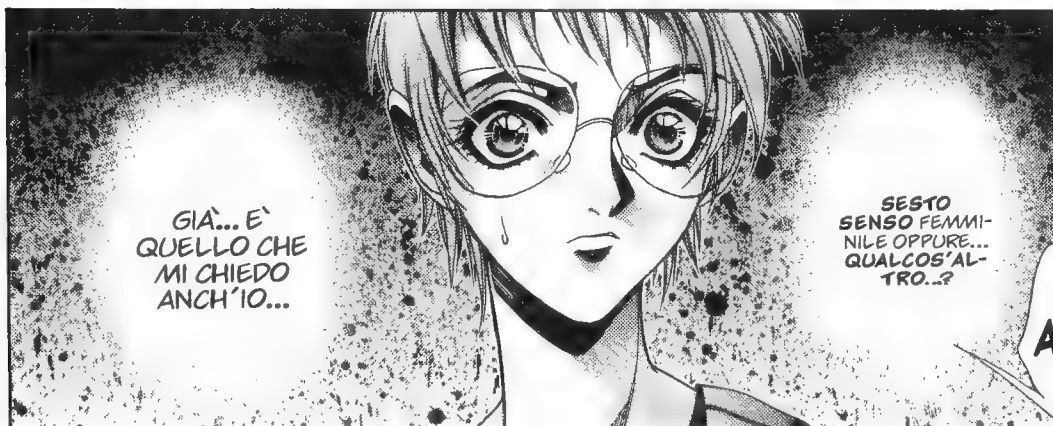
FLASH
HO CONOSCIUTO QUESTI TRE BEI MASCHIONI POCO FA A IKEBUKURO...
HELLO, HELLO! FUNZIONA? CIAO, SONO NAHOKO! HO APPENA FINITO DI FARMI DARE UNA BELLA RIPASSATA DA QUESTI TRE!

...MA E' STATO IL MASSIMO! AH AH AH!
E' LA PRIMA VOLTA CHE L'HO FATTO IN MACCHINA...
...NON CREDI CHE POTREMMO SALTARE QUESTO PEZZO...?!
CHE..? OH, SÌ, CERTO!

FERMA QUI!
ASPETTA!

CAVOLI!
CHE TI PRENDE? PRIMA DICI DI PASSARE OLTRE, POI DI FERMARE...

...

...

...

PORCA VACCA...
QUESTO E` IL MOMENTO IN CUI SONO STATI COINVOLTI NEL-L'ESPLOSIONE...
COME HAI FATTO A CAPIRE IN CHE MOMENTO SAREBBE AVVENUTA L'ESPLOSIONE SE NON AVEVI ANCORA VISTO LA CASSETTA?

GIÀ... E` QUELLO CHE MI CHIEDO ANCH'IO...
SESTO SENSO FEMMINILE OPPURE... QUALCOS'ALTRO..?
AH!

TORNA INDIETRO E FAMMELA RIVEDERE!
E QUELLO CHI E`?! E PER-CHE` HA UNA KATANA?

AVANTI!
SBAM
UH? S-SI', CALMA...

CHE TI SUCCEDE? HAI VISTO QUALCOSA DI PARTICOLARE?
...
NON È POSSIBILE... NON C'È NULLA!
EPPURE L'HO VISTO CON I MIEI OCCHI! NE SONO SICURA!

C'ERA UN RAGAZZO CON UNA KATANA IN MANO!

COSA?!

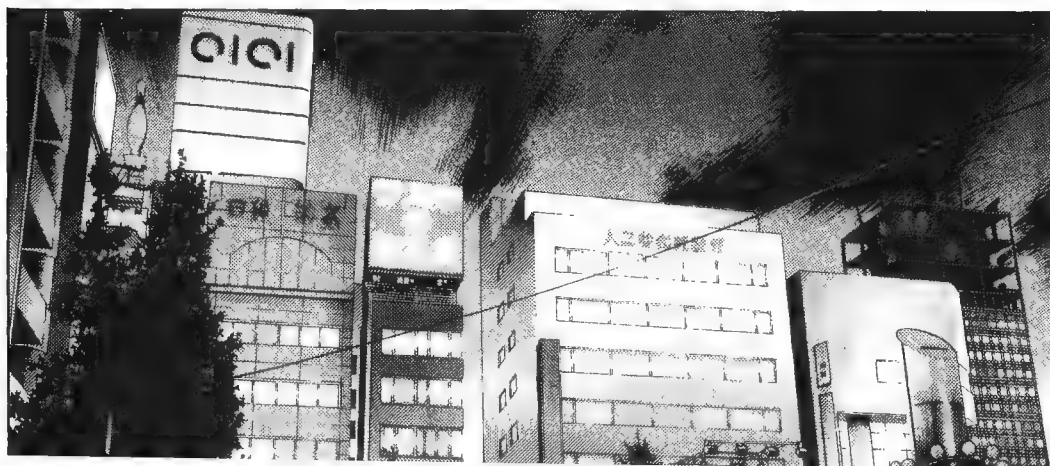
REWREW
È INUTILE, VEDI?

È STATA UN'ILLUSIONE OTTICA!
L'ABBIAMO GIÀ RIVISTA UN SACCO DI VOLTE, MA NON C'È NESSUN RAGAZZO CON LA SPADA!
...MA COM'È POSSIBILE...?

SO DI SEMBRARE MEZZA PAZZA, MA C'ERA DAVVERO!

PAFF
UGH
CAPORE-DATTORE!
BRAVO! OTTIMO LAVORO, KONNO!
SIAMO GLI UNICI AD AVERLA, GIUSTO?
CERTO!
ALLORA C'È ANCORA TEMPO! FERMIAMO LE ROTATIVE...
TEMPO?
OH, MALEDIZIONE! HO DIMENTICATO CHE AVEVO UN APPUNTAMENTO!
GASP
E ADESSO?! QUEL NASTRO È IMPORTANTISSIMO, MA...
GRAB
...NON HO ALTRA SCELTA! L'AVEVO PROMESSO!
CAPOREDATTORE... ALLORA PER LE QUATTRO FOTO, FACCIO TUTTO ENTRO DOMANI, GIUSTO?
VORREI CHIEDERTI UN FAVORE, KONNO!
NON RIESCO A TOGLIERMI DALLA MENTE QUEL NASTRO! INVIAMI IL VIDEO ENTRO STASERA!
TAP TAP
GRUNT!
SE LE DAI UN DITO SI PRENDE TUTTO IL BRACCIO... IL TUO SCOOP ANDRÀ AL POSTO DEL SUO ARTICOLETTO... DIGLIELO TU!
COSA?! MA QUELLA MI AMMAZZA!

COSA SARÀ QUESTA STRANA SENSAZIONE...?

NON HO MAI PROVATO UNA TALE ECCITAZIONE... IN NESSUNO DEI CASI DI CUI MI SONO OCCUPATA FINORA...

MI-SAO!

CIAO, KEIKO.

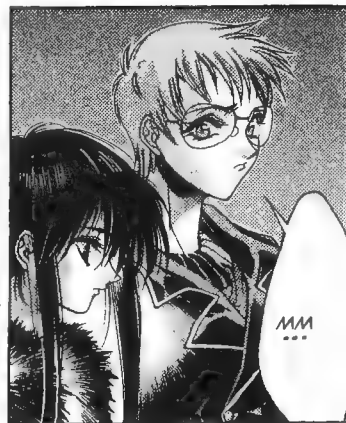
SCUSAMI, HO FATTO TARDI!

TAPTAP

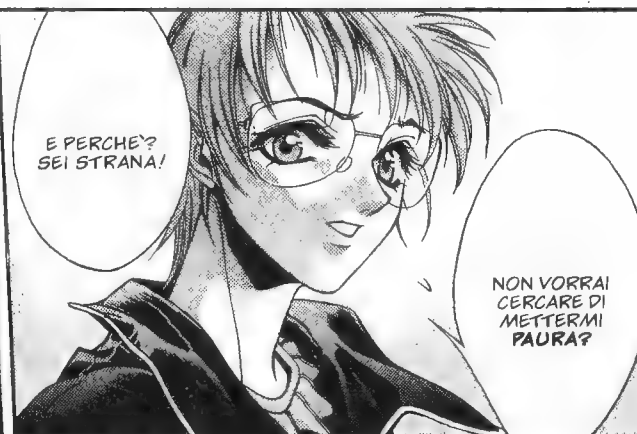
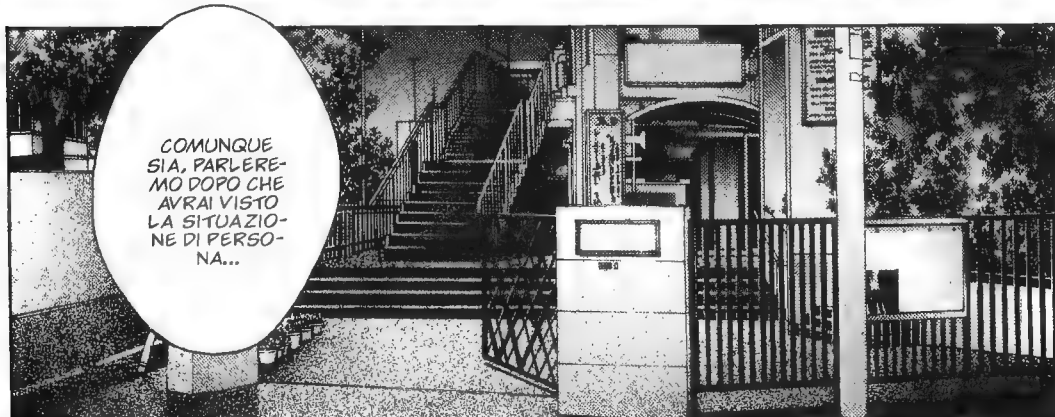
BE'... SOLO DI DUE O TRE MINUTI...

VERA-MENTE?

HO PRESO UN TAXI, MA TEMO DI AVER PERSO PIU' TEMPO IN QUESTO MODO...

BE'... GIÀ DA PRI-MA AVEVA DEI PROBLEMI DI CUORE...
...PERCIÒ, A CAUSA DELLO SHOCK SUBITO, ORA È COSTRET-TA A STARE A LETTO...

MM...

MA PERCHÈ HAI VOLUTO UN APPUNTAMENTO FUORI?
SE VOLEVI, AVREI POTUTO VENIRE IN CHIE-SA PRIMA...
ECCO...

HO PENSATO CHE FOSSE MEGLIO CHE NON VENISSI DA SOLA ALLA NOSTRA CHIE-SA...

E PERCHÈ? SEI STRANA!
NON VORRAI CERCARE DI METTERMI **PAURA?**

COMUNQUE SIA, PARLERE-MO DOPO CHE AVRAI VISTO LA SITUAZIO-NE DI PERSO-NA...

COS...?!

QUI DENTRO E` SUCCESSO IL FINIMON-DO!
MA QUESTO CHE SI-GNIFICA?!

OH?
PER IL MOMENTO CI HO MESSO UN TELONE DAVANTI IN MODO CHE DA FUORI NON CI VEDANO...

ECCO...
NON PENSI DI RIPARARLO?
IL SEGNO DI UN PROIET-TILE!
GUARDA QUA...

D'ACCORDO, OKAY... STAI CERCANDO DI FARMI CAPIRE CHE C'È UN MOTIVO PER CUI, ANCHE VOLENDO, NON PUOI DENUNCIARE IL FATTO ALLA POLIZIA...

PERÒ...

...A ME POTRESTI RACCONTARLO...

POTREI METTERE NEI GUAI ANCHE TE, KEIKO...

INSOMMA, MISAO!

FINO A QUANDO HAI INTENZIONE DI CONTINUARE A TACERE QUESTA STORIA?!

COSÌ DIMOSTRI DI NON ESSERE CAMBIATA RISPETTO A QUANDO STAVI ALL'ORFANOTROFIO...

K-KEIKO...

RATTLE

CRACK

...E... QUESTO... E' TUTTO...?

SÌ...
E' TUT-TO...
EHM... KEIKO?

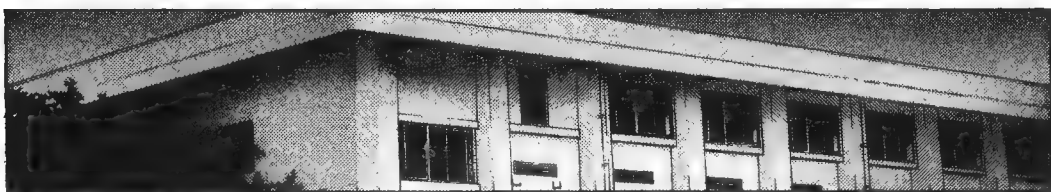
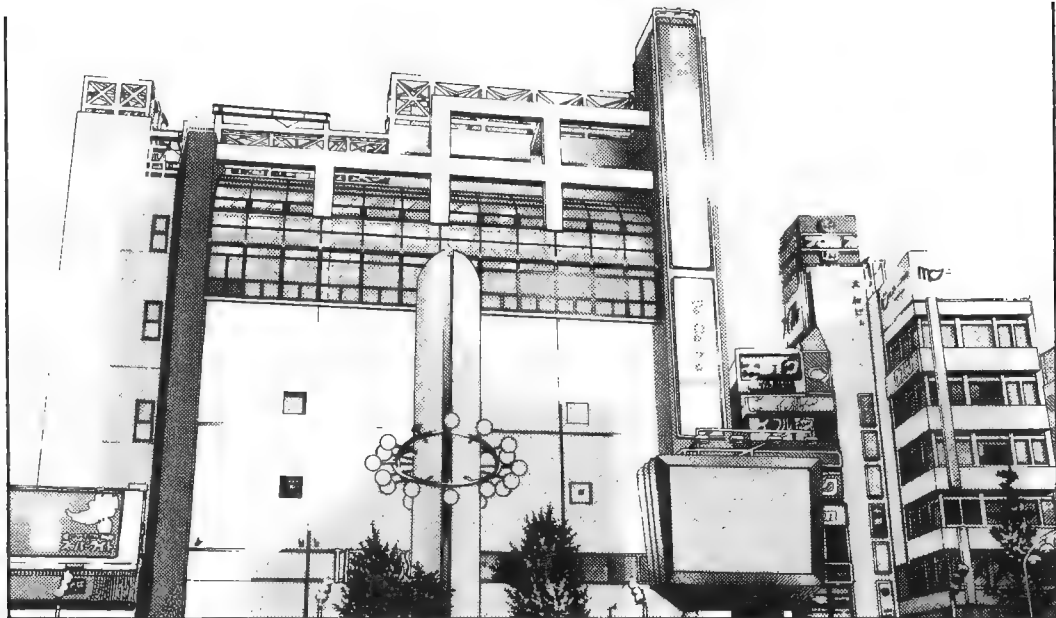
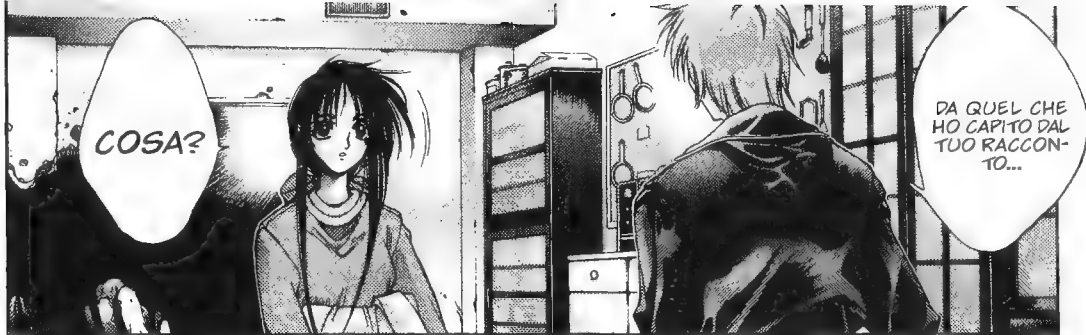
CREDO DI NON AVER DIMENTI-CATO NEANCHE UN PARTICOLA-RE...
SIGH

E' UNA STORIA **STRANA FORTE**...
...MA COME NON CREDER-CI, DOPO AVER VISTO QUESTA STANZA?

SENTI... DO-VE SI TROVA QUEL TIPO... QUELL'**ISHI-GAMI**?
AH
BE'... LUI... E' ANDATO DA QUALCHE PARTE...

AAH!
MISAO!
C-COSA C'E'?!
GRABB

QUESTO ISHIGAMI DI CUI MI HAI PARLATO...
E SE FOSSE IL TIPO RIPRESO NELLA VIDEO-CASSET-TA?!

POOOT
FRUSH
FLASH
MI RACCOMANDO, MISAO... NON RACCONTARE QUESTA STORIA A NESSUN ALTRO, PER QUALCHE TEMPO...

DA QUEL CHE HO CAPITO DAL TUO RACCONTO...
COSA?

...PARE CHE I TIZI CHE TI HANNO AGGREDITO STIANO AGENDO IN MANIERA **ORGANICA**...
SICURAMENTE FANNO PARTE DI UNA **BANDA** O QUALCOSA DEL GENERE... INDAGHERÒ IO A RIGUARDO!

PUOI FARE UNA COSA DEL GENERE?

LASCIA FARE A ME! MALGRADO LE APPARENZE, SONO PUR SEMPRE UNA **GIORNALISTA**!
...E POI ERO PROPRIO STUFA DI SCRIVERE ARTICOLI SCANDALISTICI PER ZITELLE RINCITRULLITE!

ALLORA, TI SALUTO!
T-TE NE VAI?
HO UN LAVORO DA FINIRE ENTRO STASERA!

MA SE VUOI, PUOI VENIRE A CASA MIA!
NON E` UN GRANCHE; MA CI ARRABATTEREMO IN QUALCHE MODO!

COSA...?
NO... COSI` LE ARRECHEREI DISTURBO...
NON CE N'E` BISOGNO, GRAZIE...

...E INOLTRE NON CREDO CHE SIA NECESSARIO ASSENTARTI DA SCUOLA...
IMMAGINO CHE QUELLA TUA COMPAGNA DI CLASSE NON OSI PIU` VENIRE A LEZIONE!
TAP
TAP

TU CREDI?
MA CERTO! A PROPOSITO, LA PROSSIMA VOLTA CHIAMAMI QUANDO SALTA FUORI QUEL KAMURO ISHIGAMI!

ECCO, QUESTA E` PER TE!

CHE... CHE COS'E`..?
TUP TUP
UNA PICCOLA ARMA CHE PORTO SEMPRE PER AUTODIFESA... NON PUO` COMPETERE CON UNA PISTOLA, MA RIESCE A **TRAMORTIRE** UN UOMO ADULTO... TI PUO` ESSERE UTILE!

SE QUELL'ISHIGAMI DOVESSE TENTARE DI AGGREDIRTI...
...STENDILO SENZA ESITAZIONI!
!!!!

OH... S-SAKURAI...

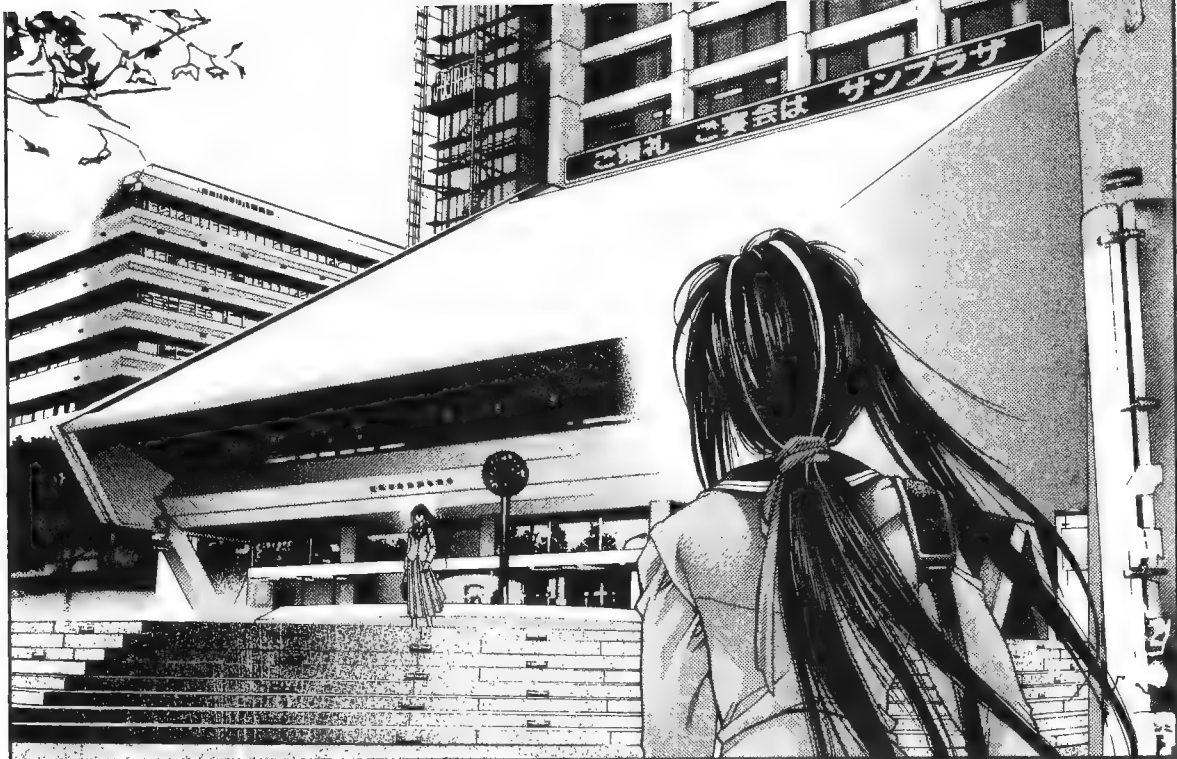
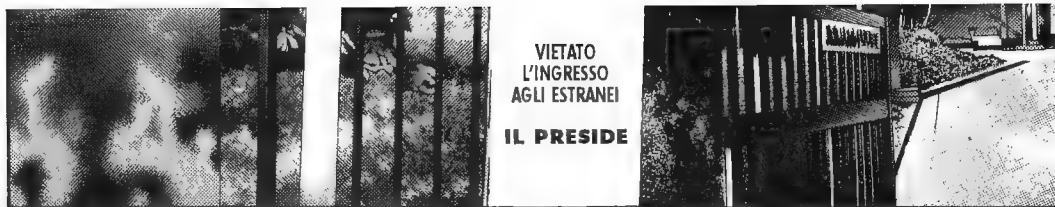
TU MI ODI, MIKOGAMI?

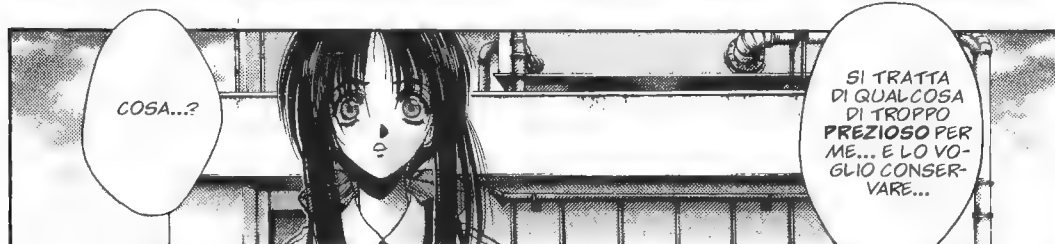
...

FIUUUUUU

TRANQUILLA... NON TI TORCERO' UN CAPELLO FINCHE' SIAMO A SCUOLA...

F-FINCHE' SIAMO..?

CHACK

SEI UNA TIPA MOLTO STRANA...
NONOSTANTE GLI ALTRI COMPAGNI DI CLASSE CERCHINO DI EVITARMI PERCHE` MI CONSIDERANO **ORRIBILE**...
M-MA NON E` VERO...
NON DEVI PREOCCUPARTI PER ME... CAPISCI?

NONOSTANTE TUTTO, LA SCUOLA E` **L'UNICO** POSTO DOVE MI TRATTANO DA **ESSERE UMANO**...

SI TRATTA DI QUALCOSA DI TROPPO **PREZIOSO** PER ME... E LO VOGLIO CONSERVARE...
COSA...?

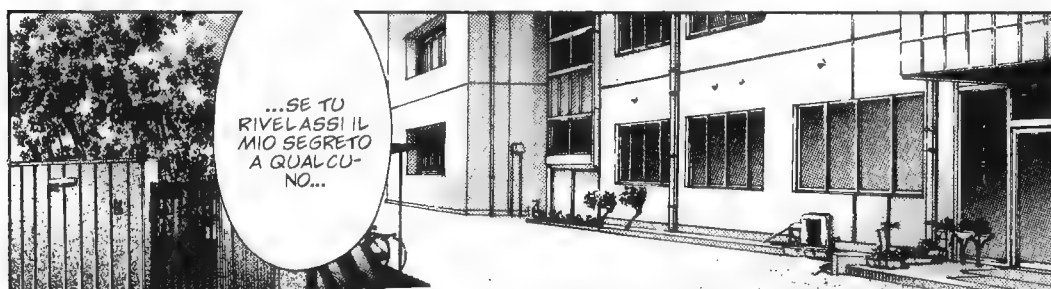
DA PICCOLA ERO OBBLIGATA A **COMBATTERE**...
...PER DIVENTARE **FORTE**... MA IN QUESTO MODO LA MIA MENTE E` SEMPRE RIMASTA A RIPOSO... **ATROFIZZANDOSI**...
...TANTO CHE ORMAI **NON CAPISCO** PIU` CHE SENSO ABBIA VIVERE...

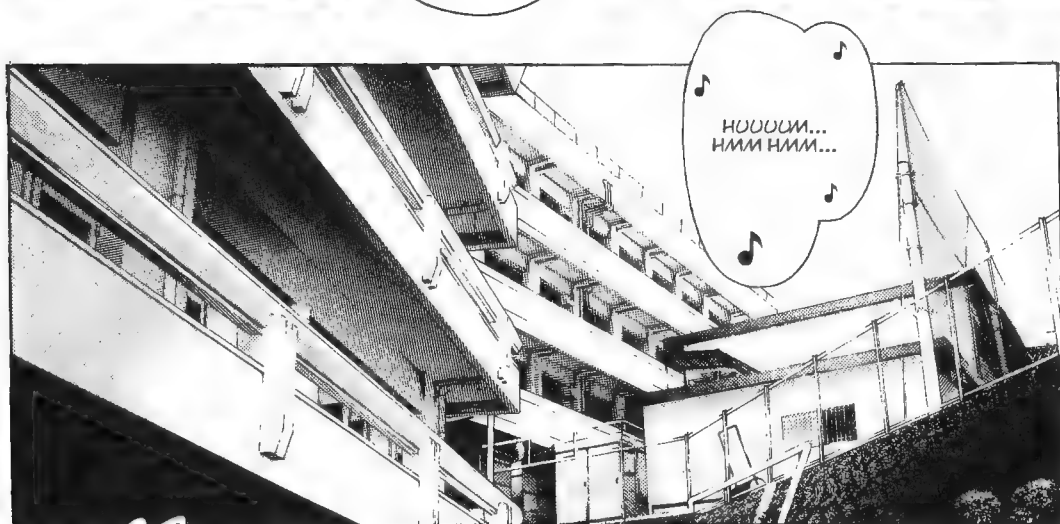
PUOI ANCHE NON CREDERCI... MA QUANDO HO SAPUTO CHE IL NOSTRO OBIET-TIVO ERI TU...

IN UNA SI-TUAZIONE DEL GENERE, AVERE CONTATTI CON I MIEI COETANEI MI AIUTA MOL-TO...

...HO SOFFER-TO MOLTO...

ANCH'IO... MA ALLORA PERCHÈ...?
...QUIN-DI...

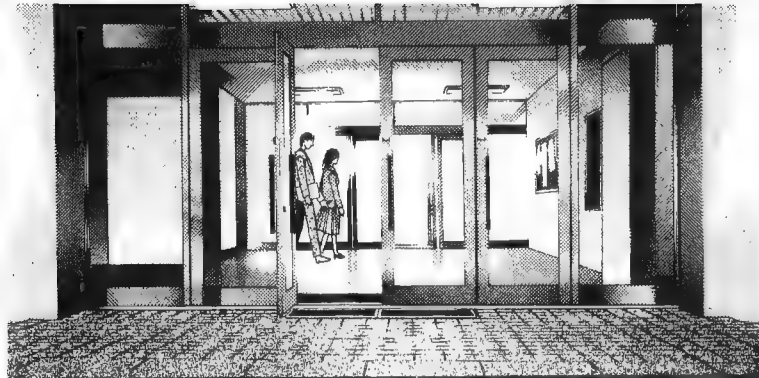
SEI L'UNICA AD AVERMI RIVOLTO LA PAROLA, E OR-MAI TI RITENEVO UNA MIA AMICA...

...SE TU RIVELASSI IL MIO SEGRETO A QUALCU-NO...

...SAREI COSTRETTA A **UCCIDERTI** SENZA ESITAZIONI... **ANCHE FRA LE MURA SCOLASTICHE!**

NON E` CHE NON CAPISCA I SENTIMENTI DI AIGUMA...

...MA E` SEMPRE MEGLIO TIRARE DRITTI PER RAGGIUNGERE GLI OBIETTIVI PREFISSATI...

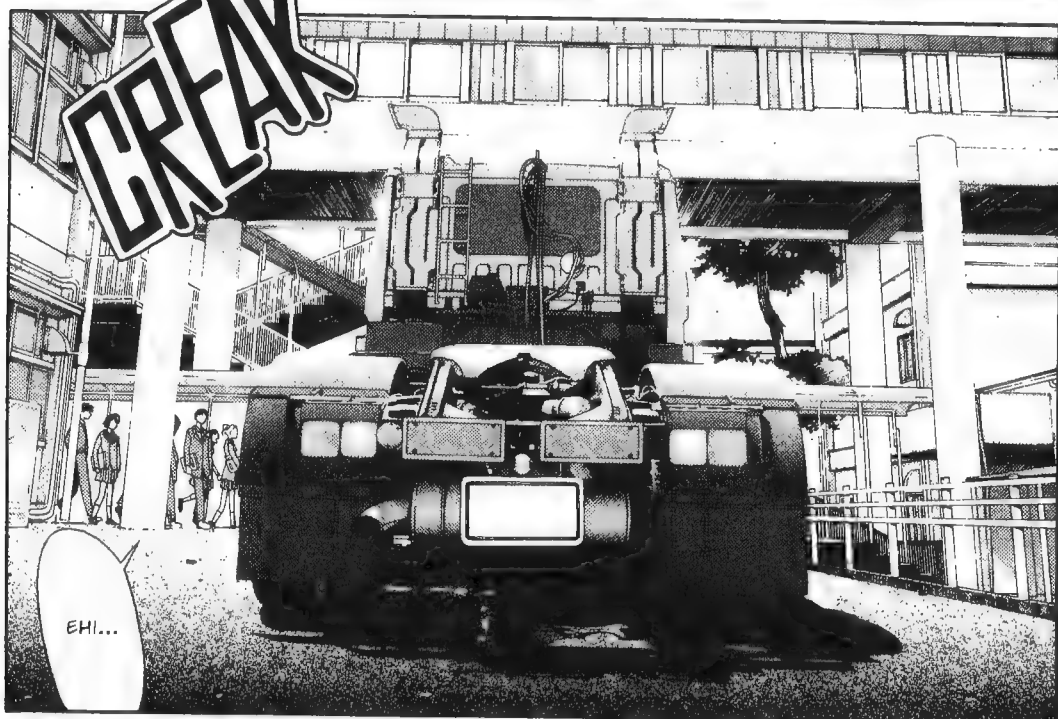
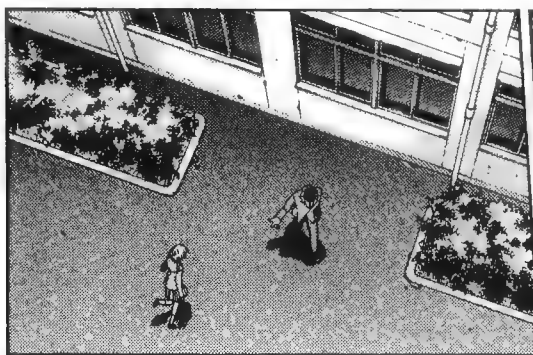
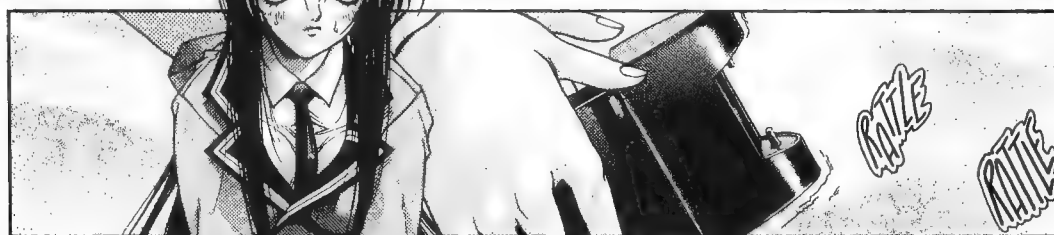
DUNQUE... SONO QUASI LE NOVE!
FRA POCO ARRIVERANNO!

AVANTI, LANCELÓT!
BAU

VA' E SCATENATI!
I DEBOLI DEVONO ESSERE ELIMINATI!
ARF

PROFESSORESSA HASHIMOTO, LE PIACEREBBE...
EH EH
...ACCOMPAGNARMI IN UN VIAGGIO DI AGGIORNAMENTO PROFESSIONALE?
TAP
TAP
C'E' UN ALBERGO MAGNIFICO AD HAKONE!
LA LORO SPECIALITA' E' IL FAGIANO COTTO DIRETTAMENTE SU UNA GRIGLIA AL CENTRO DEL TAVOLO...
LA SMETTA. FRA POCO ARRIVEREMO ALLE AULE, E SE GLI STUDENTI CI SENTISSERO...
MA CHE CI FA QUI...
TLIK
TLIK
TLIK
...UN CANE?!
AAAH!

STUM

CREAK

EHI...

CHACK
SLAM
SLASH
OOH...
...CHE CARINO!
EHI, BELLO... DA QUALE SCUOLA VIENI?
MI DISPIACE...
...MA VOI ESSERI UMANI...
...NON MI PIACETE MOLTO.
COS...?

AAAH!
SPLATCH
KBANG
PSSSH
THOOM
NON C'E' BISOGNO DI CHIEDERE AIUTO A RIKIMARU E COMPAGNI...
IL SIGNOR HIGA CI HA FINALMENTE DATO IL PERMESSO DI AGIRE ALLO SCOPERTO!
KLATTER
FINALMENTE POTRO' FARE UN PO' DI RUMORE! SPAZZERO' VIA L'INTERA CITTA'!
PUOI FARE QUEL CHE TI PARE, MA SOLO ALL'INTERNO DELLA SCUOLA.

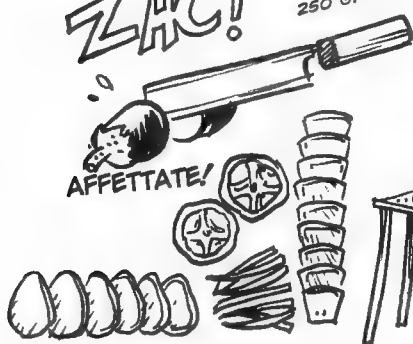
UH?!

AAAAH!
AAH!
COSA STA SUCCEDEN-DO?!

CRASH
BANG
DUDUMP
DUMP

MI HAI MENTI-TO!
MA CHE CI FA QUI?!
RIHEI?!

KAMIKAZE - CONTINUA

LONDON
love affairs 1
SUSHI
OTTOGABOS
4
SIGNORI E SIGNORE, BENVENUTI AL LONDON SUSHI, RUBRICA DI GASTRONOMIA GIAPPONESE.
OGGI PREPAREREMO UN GUSTOSISSIMO TENPURA.
TENPURA
PER QUATTRO PERSONE
4 MERLANI O FILETTI DI TROTA
GAMBERONI
PATATA AMERICANA DOLCE
FAGIOLINI
1 MELANZANA
SALSA
VEDI PIU' AVANTI!
PASTELLA
TUORLI
5 DL DI ACQUA GHIACCIATA
250 G. DI FARINA
EHI, PANEROTO!!!... ASPETTA!...
DOBBIAMO INIZIARE CON LA SOLITA SCENETTA...
NON ABBIAMO SENTITO LA SVEGLIA!
ZAC!
AFFETTATE!
LUI SI CHIAMA GROGU. PARE SIA UN CANE FILIPPINO...
CHE BRUTTO!
ARF!
DOPO AVER AFFETTATO LE VERDURE PERFETTAMENTE LAVATE, SGUSCIATE I GAMBERONI, MA LASCIATE LA CODA. TRE INCISIONI SULLA PANCIA NON LI FARANNO ARRICCIARE DURANTE LA COTTURA. CON UNO STECCHINO ESTRAETE LA VENA SCURA SUL DORSO. ALLE VERDURE ELENCATE POTETE AGGIUNGERE ANCHE ZUCCA, PEPERONI, FUNGHI.
VERSATE NELLA PADELLA L'OLIO (POCO DI SESAMO, MOLTO DI ARACHIDI) E DISPONETE DELLE SALVIETTE PER ASSORBIRE L'UNTO DOPO LA FRITTURA. RICORDATEVI, TUTTI GLI STRUMENTI DEVONO ESSERE SEMPRE A PORTATA DI MANO!
E POI CI E' SUCCESSA UNA COSA PAZZESCA...
POPO
ERAVAMO SUL BUS...

A UN CERTO PUNTO L'AUTISTA HA INCHIODATO E... SI E' MESSO A PIANGERE!
SOB!
EHI... NON SIAMO IN UNA TELENOVELA!
CONTINUIAMO!
PLOT PLOT
SALSA (2 ORE)
2,5 DL DI BRODO NIBANDASHI
2 CUCCHIAINI DI MIRIN
1 DL DI SALSA DI SOIA DOLCE
6 FETTINE DI ZENZERO
1 PEZZO DI DAIKON
2 CUCCHIAINI DI ZUCCHERO
PORTARE TUTTO A EBOLLIZIONE E POI LASCIARE RAFFREDDARE.
PASTELLA
1. SBATTERE I TUORLI CON L'ACQUA GHIACCIATA E SETACCIARE LA FARINA. MESCOLATE VELOCI MA PER POCO.
2. IL SEGRETO STA NEL MESCOLARE POCO MA BENE ONDE EVITARE CHE LA PASTELLA DIVENTI DURA E PIATTA.
SQUOSH SQUOSH
FRSS FRSS
A QUESTO PUNTO RIPASSATE VERDURA E PESCE NELLA FARINA, POI IMMERGETELI NELLA PASTELLA E INFINE FRIGGETE!
UNA VOLTA DORATA, SERVIRE LA FRITTURA CALDA CON TANTO DI SALSINE...
GRUNCH
E POI COS'HA FATTO?
CHI?
L'AUTISTA, NO?
FRA UN SINGHIOZZO E L'ALTRO CI HA RACCONTATO LA SUA STORIA D'AMORE...
MI SONO INNAMORATO DI UNA RAGAZZA BELLISSIMA... A CRETA... PER PASQUA... MA LEI NON MI VUOLE!...
SOOOB!!!
E POI HA INIZIATO A DESCRIVERLA...
HA I CAPELLI LUNGHISSIMI E NERISSIMI CON UN CIUFFO BIANCO...
CIUFFO BIANCO?... NON SI CHIAMERA' PER CASO ALGIDA?
OHH... SI'... E' LEI!!! SOOB!!!
EEEH???!!!
A PARTE IL NOME DEI GELATI NON CI TROVO NIENTE DI STRANO...
NON CAPISCI?... ALGIDA E' LA NOSTRA AMICA PIU' CARA... ED ERA SPARITA DA MESI!
CONTINUA...

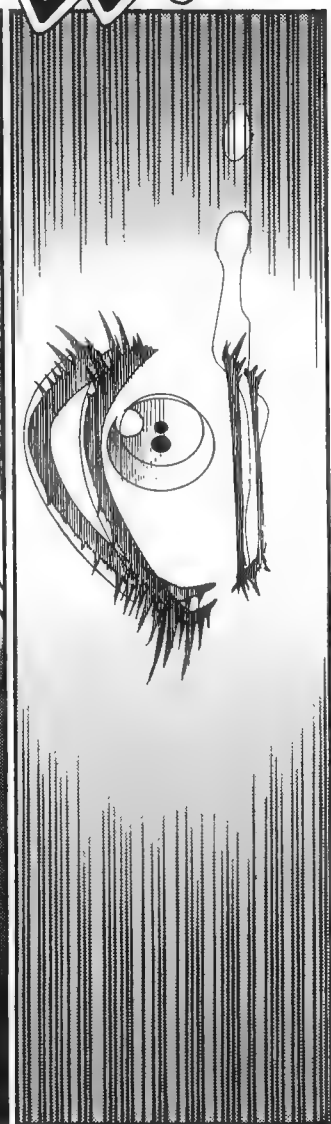
EXAXXION di Kenichi Sonoda FUSIONE

AIUTAMI, TI PREGO!
BASH
AAAH! NOO! NO!
BUZZ BUZZZ

HANNO INTENZIONE DI SOPRAVVIVERE INCORPORANDOSI IN TE, AKANE.
I VIRUS SONO PASSATI AL MODO DIFENSIVO.
CE LA FARAI.

QUESTO E' L'UNICO MODO PER ELIMINARE I VIRUS.
UNISCITI A ME.

M-MA COSA... A-ASPETTA... IO NON HO MAI BACIATO NESSUNO...
BUZZ BUZZ
NON PREOCCUPARTI.

WS
HZMMM
AH!
SSHUM
AAH!
CI FONDE-REMO.

SEI STATA TU A MOSTRARE AL PROF LA REGISTRAZIONE DI QUELLO CHE ABBIAMO FATTO, VERO?
HAI FATTO LA SPIA CON L'AIUTO DI UNA VIDEOCAMERA!

ADESSO LA PAGHERAI CARA!
LA TUA POVERA COSA?!
NO! L-LA MIA POVERA...

MA CHI TI CREDI DI ESSERE?! UNA FOTOREPORTER?!
CRACK
CRASH

SMACK

BUZZZ
SQUEAK

IO SONO RYOKO TANEGASHIMA... PIACERE!
IL TUO NOME E` ISAKA MINAGATA!

SIGNOR HOSUKE!
CIAO!
DIREI CHE E` RIUSCITA BENE...

CI SIAMO RIUSCI-TI!
MI FA PIACE-RE!
VI RINGRAZIO. QUESTO CORPO E` PERFETTAMENTE FUNZIONALE.

NON PIANGE-RE! NON L'HO FATTO PER TE!
G-GRAZIE... GANCHAN...

QUESTI TRE MI SONO SEMPRE STATI ANTIPATICI... HANNO AVUTO QUELLO CHE SI MERITAVANO!
NON DIRE A NESSUNO DI QUESTA RIS-SA, AKANE...

GUARDA CHE IO CI SONO ABITUA-TO!
M-MA TU... SEI PIENO DI AMMAC-CATURE... LORO...

SI TRATTA DI UN GUNNER GLOVE!
PRIMA DI TUTTO, DEVI CONSEGNAR-GLI QUE-STO...
CANNON

DOVRAI PROTEG-GERE UN RAGAZZO CHIAMATO HOICHI!
ISAKA!

ECCO QUA...
PER IL MONITOR NON HO POTUTO FARE NULLA, MA ALMENO IL FINDER È INTATTO...
L'HAI RIPARATO TU, GANCHAN...?
SONO PUR SEMPRE IL NIPOTE DI HOSUKE KANO! È UN GIOCHETTO DA NIENTE PER ME...

GRAZIE... NE SONO VERAMENTE FELICE...
QUANDO I FARDIANI DARANNO IL VIA ALLA LORO INVASIONE, DOVRAI CERCARE DI FARE DEL TUO MEGLIO...

GANCHAN, TU... LA PENSI ANCORA IN QUEL MODO...?
NATURALE! QUANDO SARÀ IL MOMENTO, DOVRAI MANTENERE LA TUA PAROLA!

COSA...?
INTENDO... LE COSACCE...

N-NON È POSSIBILE... IO NON...
BE'... SE FOSSI TU A CHIEDERMI DI FARLO... LO SAI... SE VUOI, NOI DUE POSSIAMO ANCHE...

MA CHE DI-
CI, STUPIDA?!
N-NON TI STO
FACENDO DEL-
LE PROPOSTE
OSCENE!

VOLEVO
SOLO CHE
CREDESSI
A MIO
NONNO...
ECCO...
L'AVREI
FATTO SOLO
SE... SE...
NON AVESSI
VOLUTO
CREDER-
GLI...

MA FARLO
CON TE... NON
SAREBBE UNA
PUNIZIONE...
LO SAI...
...E
COMUN-
QUE...

...UNA
PROMESSA
E' UNA
PROMES-
SA!

QUELLO CHE C'E'
SCRITTO NEI LIBRI DI
MIO NONNO CORRI-
SPONDE SEMPRE
ALLA VERITA'!

STUPI-
DO...
REC 00:00:38

GWOMP

TU SEI
AKANE
HINO,
VERO?

PIACERE DI CONOSCERTI!
C-COSA...?

SONO ISAKA MINAGATA...
MI SONO TRASFERITA IN QUESTA SCUOLA PROPRIO OGGI!
SONO AKANE HINO...

SONO... AKANE MINAGATA...
C-CIOÈ... NO... ISAKA HINO... MA NO, CHE STO DICENDO...?
COSA MI SUCCEDE?

M-MINAGATA... TU SEI UN ANDROIDE!
SÌ, PERDONAMI. NON AVEVO ALCUNA INTENZIONE DI INGANNARTI. COMUNQUE SIA, È PROPRIO PER QUESTO MOTIVO CHE HOICHI NON PROVA ALCUN SENTIMENTO NEI MIEI CONFRONTI. PUOI STARE TRANQUILLA.
SEI SICURA DI NON AVER AVUTO NESSUNA RELAZIONE CON GANCHAN...?

MA CERTO. NON HO FATTO NULLA CON LUI. POI, ALLO STATO ATTUALE, PUOI ANCHE VERIFICARE DI PERSONA CHE NON TI NASCONDO NULLA.
ALLO STATO ATTUALE... SÌ, MA... CHE TIPO DI STATO È?! TU SEI ME, IO SONO TE... NON CI CAPISCO PIÙ NULLA, MINAGATA...
I VIRUS FARDIANI CHE TI HANNO ATTACCATO SONO STUDIATI APPOSTA PER IMPOSSESSARSI DELLA PERSONALITÀ DELL'OSPITE. PER SALVARTI NON AVEVO ALTRA SCELTA CHE RICORRERE AL MIO SISTEMA DI ANTICORPI... È PER QUESTO MOTIVO CHE HO FUSO LA MIA PERSONALITÀ ALLA TUA.

IO NON PERCEPISCO ALCUNA SENSAZIONE...
MI STAI DICENDO CHE ORA...
QUESTO PERCHE' HO **SCOLLEGATO** LA TUA COSCIENZA DAL CORPO, VISTO CHE E' DOMINATO DAL NEMICO...
...SIAMO **UNA COSA SOLA?!**

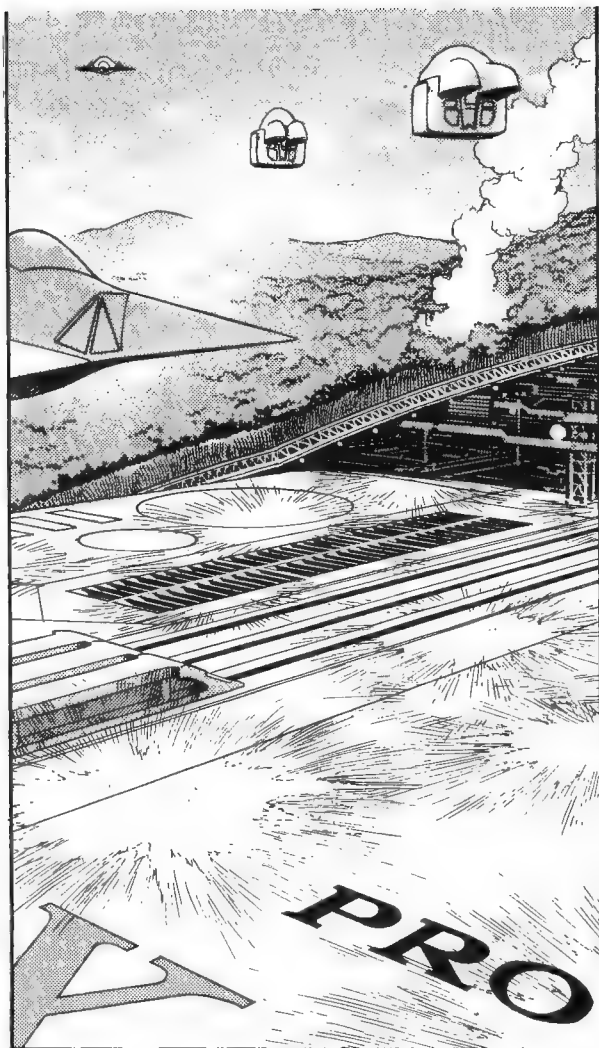
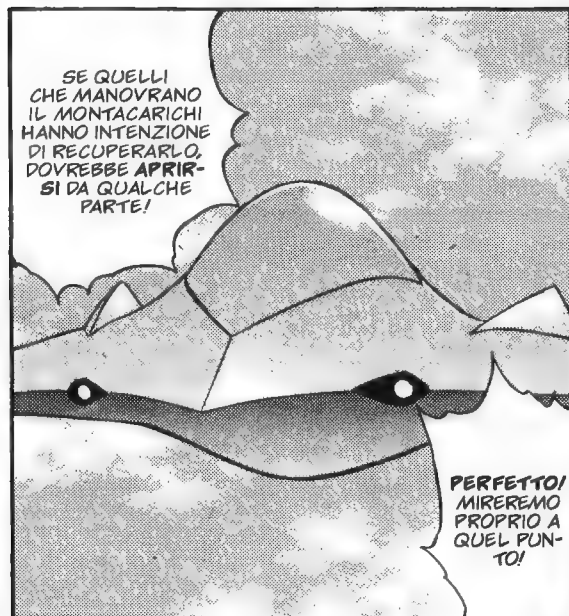
ATTUALMENTE LA MIA MICRO MACHINE STA RECUPERANDO **MATERIALMENTE** IL TUO SISTEMA NERVOSO...

CERCA DI NON PERDERTI D'ANIMO, AKANE!
V-VA BENE...

WWWOOSSH

BENE!
HOICHI E LA SIGNORA REIKO STANNO ARRIVANDO!

ATTUATE IL PIANO DI RECUPERO S!

PRO

OGGETTO VOLANTE IN AVVICINAMENTO! HA TUTTO L'ASPETTO DEL DISPOSITIVO DI GUIDA DELL'EXAXXION!
VIENE DRITTO VERSO DI NOI, AL MONTACARICHI!

SE QUELLI CHE MANOVRANO IL MONTACARICHI HANNO INTENZIONE DI RECUPERARLO, DOVREBBE **APRIRSI** DA QUALCHE PARTE!
PERFETTO! MIREREMO PROPRIO A QUEL PUNTO!

ADOTTIAMO PUNTAMENTI **IPOTETICI!** ASSEGNERÒ A OGNI VEICOLO UN'AREA OPERATIVA! TENETEVI PRONTI A FAR FUOCO **IN QUALSIASI** MOMENTO, **OVUNQUE** SI APRA!

PTSSHH
BUZZ

ZA ZAZAP
SSHUNNNK
RRUMBLE
THOOM

KANNNG

APRI IL FUOCO! LANCIAGLI CONTRO ANCHE I VEICOLI TELEGUIDATI!
QUI VEICOLO NUMERO TRE! NOTO MOVIMENTI NELLA MIA AREA!

BOOM

RRRUMBLE
HHS SSHHH
FLASH

WOOOOSH
CRACK
BANG
WOOOO
RRSH

THOOM
WWOOo

BOOM
BRAHM
BANG
BOOM

ISAKA STA ARRIVANDO!
BENE!
HA SUPERATO GLI ATTACCHI DI SUPERFICIE.

WROOOO
SH
U
NK
WHIRRR
PSSSHHH
CHUNNK
FINALMENTE, HOICHI! AVEVO VOGLIA DI VEDERTI!
FLAP
P PSSHH

OH, REIKO CARA! QUANTI ANNI SONO CHE NON VI VEDO?!
CORRETE AD ABBRACCIARMI!
GUN SET!
CHACK
TAP
TAP
CANNON 50

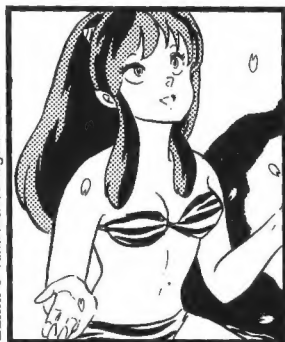
EXAXXION - CONTINUA

Cerchi il disegno per il tuo tattoo?

corri in edicola

...chiedi:

Idea Tattoo & Colour Tattoo

Edizioni 3ntini&C. - Tel. 0532/852085 - Fax 0532/852692 - E-mail: stampa@3ntini.com

JoJo © Araki/Shueisha

Lamù © Takahashi/Shogakukan

Touch © Adachi/Shogakukan

Hen © Oku/Shueisha

Per ricevere i numeri arretrati delle nostre pubblicazioni, basta rivolgersi a **Orion Distribuzioni, Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)**, effettuando il pagamento anticipato tramite **vaglia postale** (ogni altra forma di pagamento sarà respinta). Verificare tramite la lista sottostante l'importo totale da inviare, e aggiungervi **4.000 lire** come contributo per le spese di spedizione per un numero massimo di 20 albi richiesti (oltre i 20 bisogna raddoppiare la cifra, e così via...). Specificate in stampatello e con scrittura chiara e leggibile il vostro nome, cognome, indirizzo e i numeri degli albi che desiderate ricevere.

EDIZIONI STAR COMICS

• ACTION
JoJo da 1 a 79 (lire 3.500 cad.) - in corso
il numero 69 (lire 5.000)

• AMICI
Il mensile degli shojo da 1 a 31 (lire 5.000 cad.) - in corso

• ANIME COMICS
Dragon Ball da 1 a 6 (lire 4.500 cad.)
da 7 a 18 (lire 8.000 cad.) - in corso

• DELUXE
Dragon Ball DX da 1 a 24 (lire 5.000 cad.) - in corso

• DRAGON
Dragon Ball da 1 a 62 (lire 3.500 cad.) - conclusa
Dai da 1 a 31 (lire 3.500 cad.) - in corso

• DRAGON QUEST
L'emblema di Roto da 1 a 12 (lire 5.000 cad.)
da 13 a 21 (lire 6.000 cad.) - conclusa

• EXPRESS da 1 a 23 (lire 6.000 cad.) - in corso

• FAN
Touch da 1 a 11 (lire 5.000 cad.) - in corso

• GAME OVER
Videogiochi a fumetti da 1 a 18 (lire 5.000 cad.)
da 19 a 21 (lire 6.000 cad.) - conclusa

• GHOST
Mikami da 1 a 12 (lire 3.500 cad.)
da 13 a 18 (lire 5.000 cad.)
da 19 a 20 (lire 6.000 cad.) - in corso

• GREATEST
Video Girl Ai Deluxe da 1 a 4 (lire 5.000 cad.)

• KAPPA MAGAZINE
da 2 a 94 (lire 6.000 cad.) - in corso
i numeri 76, 80, 83 e 86, 89, 92, 95 (lire 8.000 cad.)

• KAPPA EXTRA
Rayearth da 1 a 3 (lire 6.000 cad.) - in corso
Gon a colori (lire 5.000) - volume unico
B't X da 1 a 9 (lire 6.000 cad.) - in corso
Utena da 1 a 5 (lire 6.000 cad.) - conclusa
Sakura da 1 a 5 (lire 6.000 cad.) - in corso

• KEN IL GUERRIERO
Ken il guerriero da 1 a 27 (lire 5.000 cad.) - conclusa

• MITICO
Lupin III da 1 a 29 (lire 4.500 cad.) - conclusa
Dottor Slump da 1 a 28 (lire 3.500 cad.) - conclusa
Toriyama World da 1 a 5 (lire 3.500 cad.) - conclusa
Dottor Slump 2 da 1 a 8 (lire 4.500 cad.) - conclusa
Cowa! (lire 6.000) - volume unico
Dash Kappei 1 (lire 6.000) - in corso

• NEVERLAND
Video Girl Ai da 1 a 17 (lire 3.500 cad.) - conclusa
Video Girl Len da 1 a 3 (lire 3.500 cad.) - conclusa
Georgie da 1 a 7 (lire 3.500 cad.) - conclusa
Caro Fratello da 1 a 4 (lire 3.500 cad.) - conclusa
DNA² da 1 a 7 (lire 3.500 cad.) - conclusa
Ranma 1/2 da 1 a 53 (lire 3.500 cad.) - conclusa
Maison Ikkoku da 1 a 19 (lire 3.500 cad.) - in corso
i numeri 12 (lire 4.000 cad.)

• POINT BREAK
Tra i raggi del sole da 1 a 3 (lire 5.000 cad.) - conclusa
Hojo World da 1 a 3 (lire 5.000 cad.) - conclusa

• SAILOR MOON
Sailor Moon da 1 a 44 (lire 4.000 cad.)
da 45 a 49 (lire 5.000 cad.) - conclusa

• SHOT
Patlabor da 1 a 12 (lire 5.000 cad.) - in corso

• STARLIGHT
Orange Road da 1 a 25 (lire 3.500 cad.) - conclusa
Sesame Street da 1 a 5 (lire 3.500 cad.) - conclusa
Rough da 1 a 9 (lire 3.500 cad.) - vedi **Storie di Kappa**
City Hunter da 1 a 11 (lire 3.500 cad.)
da 12 a 39 (lire 5.000 cad.) - conclusa
Cat's Eye da 1 a 14 (lire 6.000 cad.) - in corso

• STORIE DI KAPPA
Street Fighter II da 1 a 2 (lire 8.000 cad.) - conclusa
Appleseed da 1 a 4 (lire 10.000 cad.) - conclusa
Memorie (lire 10.000) - volume unico
Michael (lire 5.000) - volume unico
Rough da 10 a 12 (lire 5.000 cad.)
13 e 14 (lire 6.000 cad.) - conclusa
Present from Lemon da 1 a 4 (lire 3.500 cad.) - conclusa
Shadow Lady da 1 a 3 (lire 5.000 cad.) - conclusa
Seraphic Feather da 1 a 2 (lire 3.500 cad.) - in corso
Guyver da 26 a 27 (lire 5.000 cad.) - in corso
Rumic World da 1 a 3 (lire 5.000 cad.) - conclusa
Rumic Theater 1 (lire 6.000) - conclusa
Erotikappa da 1 a 2 (lire 7.000 cad.) - in corso
Trinetra da 1 a 4 (lire 6.000 cad.) - in corso
1 Pound Gospel da 1 a 3 (lire 6.000 cad.) - in corso
Gun Smith Cats da 1 a 2 (lire 6.000) - in corso
Jiraishin da 1 a 2 (lire 6.000) - in corso
Fortified School da 1 a 7 (lire 6.000) - conclusa
Il bosco della Sirena da 1 a 3 (lire 8.000 cad.) - conclusa
La stirpe della Sirena (lire 6.000) - volume unico
Kurogane da 1 a 3 (lire 6.000) - in corso
Una ragazza alla moda (lire 6.000) - volume unico
America (lire 7.000) - volume unico
1 or W (lire 7.000) - volume unico

• TECHNO
Guyver da 1 a 25 (lire 3.500 cad.) - vedi **Storie di Kappa**
(il numero 6 è esaurito)
Cyber Blue da 1 a 7 (lire 3.500 cad.) - conclusa
Ushio e Tora da 1 a 23 (lire 3.500 cad.)
da 24 a 34 (lire 5.000 cad.) - conclusa
Ryusei da 1 a 3 (lire 5.000 cad.) - conclusa
Capitan Tsubasa da 1 a 4 (lire 5.000 cad.) - in corso

• TURN OVER
Ushio e Tora le origini 1 (lire 6.000 cad.) - in corso

• YOUNG
Il mensile del fantastico da 1 a 33 (lire 4.500 cad.) - conclusa
(i numeri 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 11 e 12 sono esauriti)
Lamù da 1 a 39 (lire 3.500 cad.) - in corso

• UP
Erotismo a fumetti da 1 a 13 (lire 5.000 cad.) - in corso

• ZERO
Keiji da 1 a 14 (lire 6.000 cad.) - in corso

• FUORI COLLANA
Lupin III da 1 a 2 (lire 5.000 cad.)
Zetman (lire 5.000) - volume unico
Speciale Sailor Moon (lire 4.000)
Dominion C-1 (lire 8.000) - volume unico

ORION EDIZIONI

• HOT
Hen nr. 1 (lire 4.500 cad.) - in corso

i migliori videogiochi hentai
finalmente tradotti in italiano!